AUTHORISED COLLECTION



FINAL FANTASY® VIII

LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL

SQUARESOFT®



mapa del mundo

BOSQUE DE LOS CHOCOBOS (BÁSICOS)
TUMBA DEL REY SIN NOMBRE
JARDÍN DE GALBADIA
DOLLET
CIUDAD DE DELING
JARDÍN D
BASE DE MISILES DE GALBADIA
ESTACIÓN DE LA ACADEMIA ESTE
CIUDAD DE BALAMB
FISHERMAN'S
PRISIÓN DEL DESIERTO
TIMBER
PRISIÓN DEL DESIERTO DE GALDABIA
EXCAVA
WINHILL
WHITE SeeD SHIP
EDEA'S HOUSE
CHOCOBO FOREST (FUN)
DEEP SEA RESEARCH CENTER



PUEBLO SHUMI
BOSQUE DE LOS CHOCOBOS (PRINCIPIANTES)
BOSQUE DE LOS CHOCOBOS
JARDÍN DE TRABIA
SANTUARIO DE CHOCOBO
VALLE DE TRABIA
BALAMB
STE
CAVERNA DE LAS LLAMAS
ENTRADA DE LA CIUDAD DE ESTHAR
RIZON
LABORATORIO DE LUNATIC PANDORA
AEROPUERTO ESTHAR
PUERTA LUNAR
IÓN DE CENTRA
BOSQUE DE LOS CHOCOBOS (SOLO)
MEMORIAL A LA BRUJA DE ESTHAR
TEARS' POINT
ZONA DE ATERRIZAJE DE EMERGENCIA
RUINAS DE CENTRA
ISLA CACTILIO
BOSQUE DE LOS CHOCOBOS (ENCERRADO)

contenido



Bienvenido a Final Fantasy VIII, un mundo de tecnología avanzada y magia desenfrenada al que ha llegado la confusión.

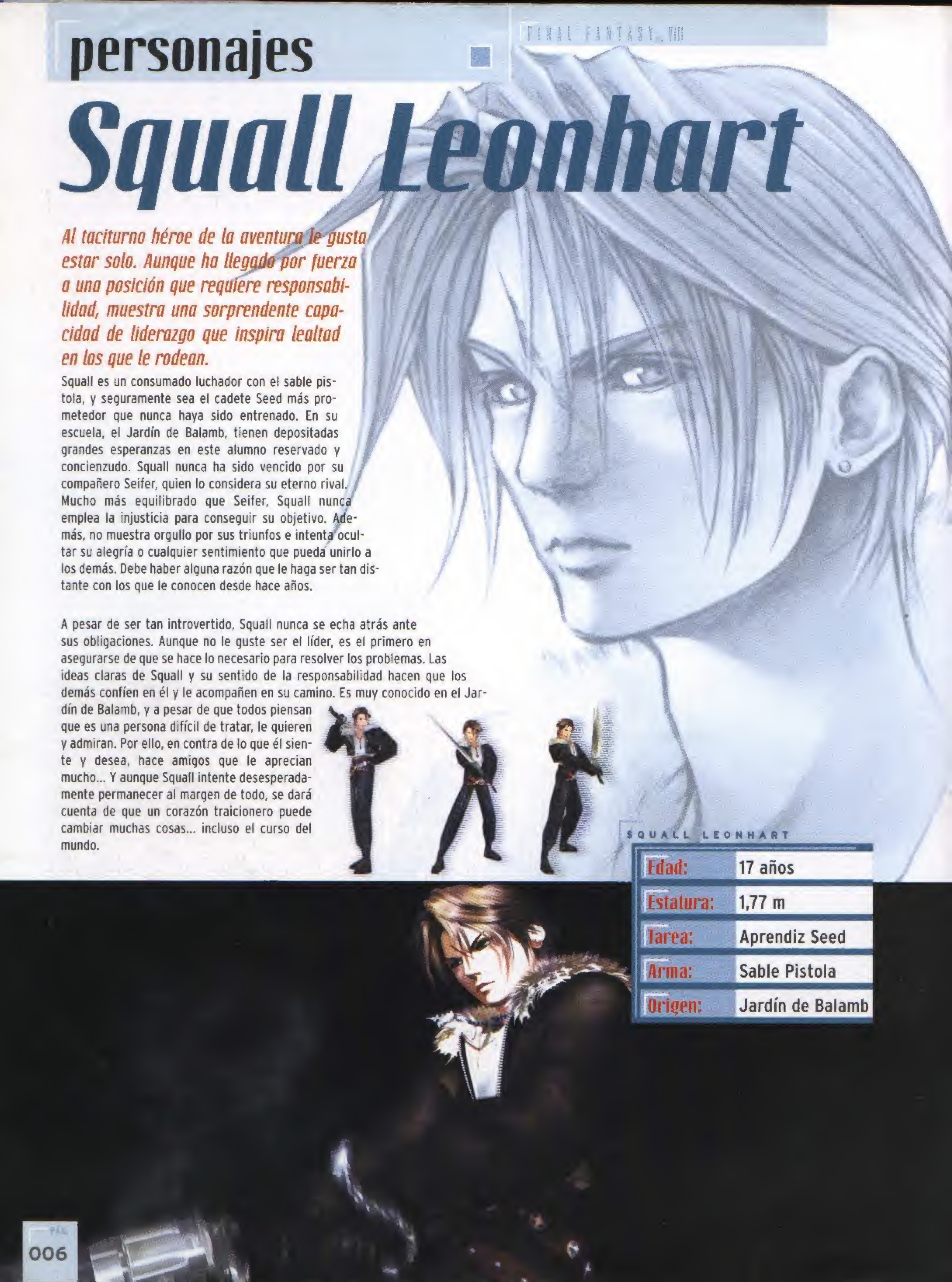
Galbadia, Balamb y los demás países vecinos han vivido en paz durante casi dos décadas. Las tres academias militares del planeta, también llamadas Jardines, han entrenado con éxito a generaciones de mercenarios de élite. Estos soldados o Seeds son contratados en diferentes regiones para proteger a las comunidades más débiles. Ahora, cuando los estudiantes que se gradúan este año en el Jardín Balamb preparan su examen final, se declara **la guerra ensombreciendo a toda la región**.

Dirigidos por una bruja diabólica, las fuerzas de Galbadia invaden los países vecinos asustando a la población para extender sus tiranas reglas en todo el mundo. Un pequeño grupo de amigos del Jardín Balamb se une en una aparentemente desesperanzadora búsqueda para resistirse a la diabólica invasión de Galbadia. A medida que entran en la aventura, se desarrolla una historia de proporciones épicas. Verdadero o falso, amigo o enemigo, nada parece tan claro como debería serlo. Los jóvenes miembros de la brigada Seed entran en una lucha que les cambiará para siempre... **el mundo nunca volverá a ser el mismo**.

Final Fantasy VIII es una inmensa experiencia de juego de rol **que te dejará sin respiración** cuando tus héroes empiecen a indagar en las mazmorras, combatan contra los monstruos más peligrosos y visiten ruinas arcaicas. Final Fantasy VIII te permitirá **explorar el poder de la magia**, vagar por escenas futuristas más allá de la imaginación y descubrir el amor en los sitios menos apropiados. También harás amigos cuando menos lo esperes y resolverás los misterios de una gran civilización.

¡La aventura de tu vida te está esperando!

Squall Leonhart



Al taciturno héroe de la aventura le gusta estar solo. Aunque ha llegado por fuerza a una posición que requiere responsabilidad, muestra una sorprendente capacidad de liderazgo que inspira lealtad en los que le rodean.

Squall es un consumado luchador con el sable pistola, y seguramente sea el cadete Seed más prometedor que nunca haya sido entrenado. En su escuela, el Jardín de Balamb, tienen depositadas grandes esperanzas en este alumno reservado y concienzudo. Squall nunca ha sido vencido por su compañero Seifer, quien lo considera su eterno rival. Mucho más equilibrado que Seifer, Squall nunca emplea la injusticia para conseguir su objetivo. Además, no muestra orgullo por sus triunfos e intenta ocultar su alegría o cualquier sentimiento que pueda unirlo a los demás. Debe haber alguna razón que le haga ser tan distante con los que le conocen desde hace años.

A pesar de ser tan introvertido, Squall nunca se echa atrás ante sus obligaciones. Aunque no le guste ser el líder, es el primero en asegurarse de que se hace lo necesario para resolver los problemas. Las ideas claras de Squall y su sentido de la responsabilidad hacen que los demás confíen en él y le acompañen en su camino. Es muy conocido en el Jardín de Balamb, y a pesar de que todos piensan que es una persona difícil de tratar, le quieren y admiran. Por ello, en contra de lo que él siente y desea, hace amigos que le aprecian mucho... Y aunque Squall intente desesperadamente permanecer al margen de todo, se dará cuenta de que un corazón traicionero puede cambiar muchas cosas... incluso el curso del mundo.

SQUALL LEONHART

Edad:	17 años
Estatura:	1,77 m
Tarea:	Aprendiz Seed
Arma:	Sable Pistola
Origen:	Jardín de Balamb



Seifer Almasy

Seifer es un candidato a Seed con cualidades innatas de guerrero, pero es incapaz de someterse a las órdenes. Es muy ambicioso y no dejará que nadie entorpezca sus sueños...

Seifer es un guerrero joven y audaz que avanza en la vida a grandes pasos con una actitud muy altanera. Nunca está de acuerdo con su compañero de entrenamiento y rival, Squall Leonhart. A pesar de que es un soldado brillante, su falta de disciplina y cierta crueldad hacen de él un mal candidato a Seed. A Seifer no le gusta recibir órdenes y tiende a decidir por sí mismo; además, no hace caso a las advertencias de sus superiores. De hecho, no reconoce a ningún mortal ni siquiera como semejante. No hace falta decir que a pesar de que todos admiran su habilidad para combatir, Seifer no es el estudiante más querido en el Jardín de Balamb.

Aunque resulte extraño, algunos siguen las decisiones de Seifer, atraídos por su capacidad de autoridad. Sus dos compañeros, Trueno y Viento (miembros del Comité Disciplinario del Jardín de Balamb) siguen todas sus órdenes. Éstos ignoran por completo los deseos de poder de Seifer... y la atención que este inquieto joven puede atraer...

Conducido por una oscura pasión, Seifer ansía el poder. Le encanta controlar a otras personas y siempre busca su propio beneficio. Seifer detesta tener obligaciones. Sus aspiraciones son más elevadas. Seifer no siente aprecio por ninguno de sus compañeros (ni siquiera por Squall, que es quien más se parece a él en el campo de batalla). Aunque el destino parezca separar pronto a los dos rivales, sus caminos volverán a cruzarse. Los destinos de estos dos jóvenes parecen confusamente unidos, y pueden afectar al futuro del mundo.

SEIFER ALMASY

Edad:	18 años
Estatura:	1,88 m
Tarea:	Aprendiz Seed
Arma:	Sable Pistola
Origen:	Jardín de Balamb

Quistis Trepe

Un poco mayor que el prometedor cadete Squall Leonhart, la instructora Seed Trepe es una figura autoritaria. Es una excelente luchadora y una aliada de confianza. En su interior desea ser algo más que eso para Squall, pero éste no hace ningún esfuerzo por darse cuenta.

Quistis entró en el Jardín de Balamb con 15 años, aprobó sin ninguna dificultad los exámenes de la brigada Seed y se quedó en la escuela para formar a los estudiantes. Siempre ha mostrado mucho interés por aprender el cómo y el porqué del mundo y le encanta transmitir sus conocimientos a los demás: ha nacido para ser instructora. A pesar de ser una experta con el látigo en el campo de batalla, Quistis siempre tiene una actitud amigable y prefiere guardar la calma. El hecho de impartir órdenes y tratar a aprendices tercos a veces le cansa demasiado, pero nunca lo demuestra.

Debido a la seguridad que tiene en sí misma y a su autocontrol, nadie cree que su corta edad suponga algún problema para desarrollar eficazmente sus funciones. Obligada a guardarse para sí misma sus pensamientos y preocupaciones, y alejada de sus alumnos debido a su rango, Quistis tiende a divagar bastante. Es obvio que le gustaría tener relaciones más personales con la gente que le rodea, particularmente con Squall; como no se decide a hacerlo, sigue actuando igual. Es por ello que de vez en cuando se siente malhumorada e incluso deprimida.

Si tenemos en cuenta su vida en el Jardín de Balamb, no sorprende que Quistis lo considere su casa. Es muy protectora con el Jardín y con todo lo que Seed significa. Cuando llega el caos al mundo que conoce, a Quistis le cuesta enfrentarse a ello. Lucha con mucho esfuerzo, pero... ¿qué le deparará el futuro en un medio totalmente alterado?

QUISTIS TREPE

Edad:	18 años
Estatura:	1,72 m
Tarea:	Instructora Seed
Arma:	Látigo de Cadena
Origen:	Jardín de Balamb





Rinoa Heartilly

Esta bella y abierta muchacha cautiva a todos donde quiera que vaya. Rinoa dirige uno de los grupos de resistencia que se oponen a la invasión de las fuerzas de Galbadia. Algunas veces, debido a su fuerte personalidad, no encaja entre los demás...

Rinoa es una gran guerrera y una buena amiga. La lealtad es muy importante para esta encantadora joven. También tiene un gran sentido de la justicia y es más bien explícita. Acostumbrada a dirigir un grupo de resistencia, a veces es un poco difícil de tratar, aunque nunca pone sus ambiciones personales por encima de las causas importantes. Puesto que es imposible resistirse a su encanto, nadie discute su franqueza.

Rinoa no ha sido entrenada como Seed, pero tiene impresionantes habilidades de combate y muchos conocimientos sobre el mundo. Parece que ha viajado mucho y que ha disfrutado de una educación liberal. Su mejor amigo y compañero es un bonito perro cruzado marrón y blanco. A pesar de no ser tan eufórica como algunos de sus amigos, Rinoa es muy animada y siempre levanta la moral a los demás. Nunca se rinde, y siempre aborda los problemas hasta que los resuelve. La gracia y el encanto natural de Rinoa hace que todos la aprecien. Incluso Squall tiene problemas para evitar ser conquistado por ella...

A pesar de su éxito, esta destacada chica se pregunta muchas veces sobre su situación en el mundo. Le preocupa no encajar con sus amigos de Seed y no compartir sus criterios, ya que no ha sido entrenada como ellos. Sin embargo, Squall y los demás devuelven a Rinoa la confianza en sí misma. Una vez que todos han llegado a conocerla y quererla, ninguno se imagina la aventura sin ella.





RINOA HEARTILLY

Edad:	17 años
Estatura:	1,63 m
Tarea:	Líder de la Resistencia
Arma:	Boomerang
Origen:	Timber

Angelo

El mejor amigo de Rinoa es un perro de raza de color marrón y blanco. Mitad pastor alemán, mitad Collie, Angelo es el inteligente guardaespaldas de Rinoa.

A pesar de su talante amigable, desconfía de los extraños y tiende a ocultarse la mayor parte del tiempo. En las batallas o cuando su dueña está en peligro, Angelo corre enseguida en su ayuda. Está muy bien entrenado, y si le prestan un poco de atención y cariño, será capaz de hacer milagros durante el combate. Voluntarioso como su dueña, este fiel amigo de cuatro patas va y viene cuando le apetece.

ANGELO

Edad:	2 años
Estatura:	Unos 55 cm
Tarea:	Amigo de Rinoa
Arma:	Garras y Colmillos
Origen:	Timber

Selphie Tilmitt

Selphie es una joven y vivaz estudiante de intercambio del Jardín de Trabia. Su carácter animado y despreocupado siempre alegra los corazones de sus amigos. Por su gran capacidad, Selphie no debe ser infravalorada en la batalla.



Squall conoce a esta enérgica chica en el Jardín de Balamb, donde ella espera aprobar su examen práctico para convertirse en Seed. Se ha adaptado rápidamente al Jardín y se lleva bien con todos sus serios compañeros. El buen humor e inocencia de Selphie parecen estar fuera de lugar en la academia militar. Pero estas cualidades restan tensión a algunas situaciones peligrosas; en lugar de crearle dificultades, el carácter alegre de Selphie le permite ver el problema desde otra perspectiva.



La amistosa Selphie nunca deja de sorprender a sus amigos. Esta esbelta chica encuentra soluciones a todos los problemas. A pesar de su forma de ser, no es rebelde y cumple las órdenes a su particular manera. Domina el nunchaku desde pequeña y nunca se empequeñece ante un reto. El hecho de que algunas veces no sea consciente de la gravedad de la situación hace que sus compañeros también se sientan un poco aliviados. La presencia de Selphie es bien acogida por todos, ya que es una amiga fiel y una agradable acompañante.

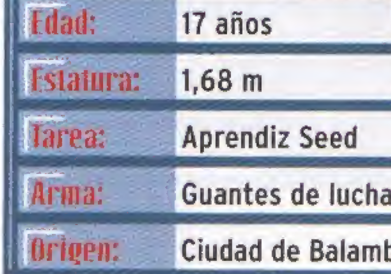
SELPHIE TILMITT

Edad:	17 años
Estatura:	1,57 m
Tarea:	Aprendiz Seed
Arma:	Nunchaku
Origen:	Jardín de Trabia

Zell Dincht

Especialista en artes marciales. Zell es muy apreciado en el Jardín de Balamb; es amigable, sociable y un poco impulsivo.

Criado en la vecina Ciudad de Balamb, Zell entró en el Jardín con 13 años. Siempre ha soñado con ser un soldado, al igual que su abuelo. De hecho, su habilidad para combatir es indudable. Sus habilidades con los puños y el salto le convierten en una buena adquisición para cualquier grupo. Sin embargo, su temperamento hace que algunas veces actúe sin pensar, lo cual le aleja del liderazgo. Entra audazmente en la batalla, sin pensar en las consecuencias. Debido a su forma de ser, Zell es un joven de acción, no de contemplación. Su conducta le pone algunas veces en peligro tanto a él como a los demás, pero su honestidad y simpatía le hacen entrañable.



La impulsividad de Zell encubre sus nobles principios. Este talentoso guerrero puede no ser el ideal en un ejército disciplinado, pero tiene un gran sentido de la justicia y está deseando luchar por una causa justa durante todo el tiempo que sea necesario. La lealtad de Zell a sus amigos y familia nunca flaquea. Espera liberar a Balamb de la opresión combatiendo a las fuerzas invasoras de Galbadia. Sus impulsivas reacciones ante los acontecimientos muestran muchas veces a Squall y sus amigos la dirección correcta. Muchas veces puede ser divertido e incluso útil dejarse llevar por las ideas alocadas de Zell.

ZELL DINCHT

Edad:	17 años
Estatura:	1,68 m
Tarea:	Aprendiz Seed
Arma:	Guantes de lucha
Origen:	Ciudad de Balamb

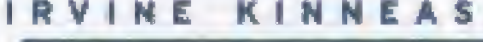
Irvine Kinneas

Un mujeriego guapo y despreocupado, Irvine es el mejor francotirador de los tres Jardines. A pesar de haber sido entrenado en artes marciales en el Jardín de Galbadia, es demasiado independiente para ser un Seed. Irvine es un hombre solitario al que le gusta conversar y que tiene un gran encanto.

Tiene una naturaleza contradictoria. Es un gran tirador al que le gusta estar solo y que a primera vista no parece muy compatible con los demás. No le hace mucha gracia tener que unirse al grupo de Squall durante su visita a Galbadia. No le gusta hablar sobre estrategia y a menudo prefiere la compañía de mujeres, que le consideran irresistible. Con su encanto, las cautiva y distrae de sus penas y preocupaciones. En el pequeño grupo de Squall le encanta estar rodeado de chicas, aunque también está aprendiendo a confiar en los demás hombres.

Irvine es bastante más serio de lo que parece. Respeta a Squall y forma parte de su aventura. Acostumbrado a la presión de su responsabilidad como tirador, Irvine se relaja con sus nuevos amigos y supera su miedo al fracaso. Puede que también encuentre otro propósito en la vida que sólo perseguir la felicidad rodeado de mujeres. En lo que concierne a ellas, da expertos consejos que deben tenerse en cuenta. Irvine introduce un nuevo modo de ver las cosas en la vida de sus amigos, y es recompensado con un cambio de perspectiva.





IRVINE KINNEAS

Edad:	17 años
Estatura:	1,85 m
Tarea:	Francotirador Seed
Arma:	Escopeta
Origen:	Jardín de Galbadia



Edea

Esta poderosa bruja es la principal enemiga de Squall y la encarnación del Mal. Edea muestra un asombroso desdén hacia los mortales y hacia sus problemas y necesidades. No se conocen sus orígenes, aunque su objetivo parece claro: dominar el mundo.

Cuando Galbadia empezó a invadir los países vecinos, estas regiones no sólo estaban desprevenidas, sino que ni siquiera se podían explicar la repentina agresión. Recientemente, se han extendido rumores de que la bruja Edea dirige a las tropas de Galbadia, aparentemente para extender sus dominios. Squall y sus amigos confirmarán pronto estas sospechas... Teniendo en cuenta los terroríficos poderes de Edea, la lucha contra la bruja será épica. Se enfrentarán a un frío y sereno enemigo con muy poca relación o compasión con la raza humana. Edea pone a sus órdenes a cualquier individuo desafortunado o despreocupado que le preste atención. Si alguno de estos le falla, no dudará en deshacerse de él. En cierto modo también muestra algún control sobre los monstruos que plagan el mundo.

La belleza flexible y malhumorada de Edea queda resaltada por su forma de vestir. Tiene un gran sentido teatral y sabe cómo causar impresión. Planea cuidadosamente sus apariciones públicas y logra manipular a sus aliados y enemigos. En una carrera contra el tiempo, Squall y sus amigos deberán revelar el secreto que hay sobre el pasado de Edea. Poco a poco descubrirán qué sorpresas les esperan...

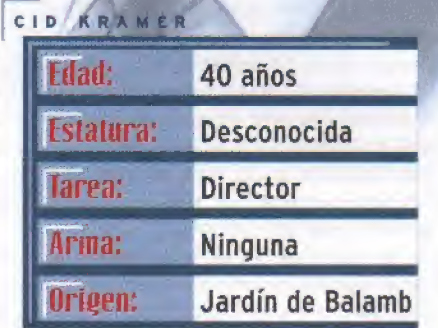


Edad:	Desconocida
Estatura:	Desconocida
Tarea:	Bruja
Arma:	Ninguna
Origen:	Desconocido

Cid Kramer

El director del Jardín de Balamb parece mayor de lo que es. Siempre tiene pinta de estar entretenido con algún problema que le mantiene ausente del día a día de la academia. Aún así, está preparado para ayudar a Squall y a sus amigos.

El director de la academia es como un enigma para Squall. Cid tiene demasiado trabajo, y parece luchar constantemente contra sus propios demonios además de llevar las múltiples tareas de la escuela. Parece tan preocupado y distante que los estudiantes rara vez consiguen verle. Siempre en el misterioso Jardín, casi nunca está relajado. Los días pasan en el Jardín de Balamb sin que se note la presencia de Cid. Sin embargo, sea cual sea el dilema, nunca emite un juicio injusto. A pesar de las apariencias, el director Cid tiene mucho interés en los acontecimientos. Siempre está al día en todos los asuntos y es más astuto de lo que parece. Cid Kramer es conocido por sus consejos y dará a Squall información valiosa. Aún así, el grupo de amigos duda del papel de Cid y sus intenciones. Cid nunca da más información de la necesaria. Por esto, los Seed necesitarán algún tiempo para saber qué es lo que le obsesiona. Quizá Cid juegue un papel más importante en los acontecimientos del Jardín de Balamb de lo que se imaginan. Sin duda esconde mucho más de lo que su aspecto da a entender.



CID KRAMER

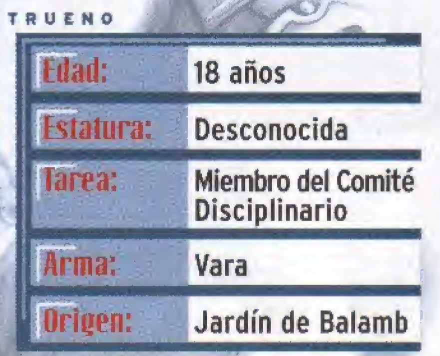
Edad:	40 años
Estatura:	Desconocida
Tarea:	Director
Arma:	Ninguna
Origen:	Jardín de Balamb

Trueno

Este fornido valentón siempre está listo para meterse en problemas.



Como miembro del temido Comité Disciplinario del Jardín de Balamb, busca cualquier excusa para hacerlo. A Trueno le encanta amenazar a los estudiantes y se burla continuamente de Squall. No es un guerrero mal intencionado y, a pesar de ser astuto, nunca rechaza un reto. Trueno sólo obedece las órdenes de Seifer, su ídolo. También respeta a su amiga Viento. Los dos son los fieles compañeros de Seifer, y se consideran sus únicos dos amigos. Seguirán a su ídolo a todas partes.



TRUENO

Edad:	18 años
Estatura:	Desconocida
Tarea:	Miembro del Comité Disciplinario
Arma:	Vara
Origen:	Jardín de Balamb

Viento

Viento destaca entre la gente de Balamb por casi todo.

Tiene el pelo gris y casi siempre va con Trueno y Seifer Almasy. Sus exclamaciones y órdenes abruptas y repetitivas resaltan su apariencia marcial. Junto a Trueno, es una devota seguidora de Seifer, y no se debe bromear con ella. Está preparada para ir lejos por su líder, pero no presta mucha atención a los embrollos de la política.

VIENTO

Edad:	17 años
Estatura:	Desconocida
Tarea:	Miembro del Comité Disciplinario
Arma:	Boomerang
Origen:	Jardín de Balamb

Laguna Loire

Laguna es un líder por naturaleza. Entra en acción sin pensárselo dos veces. Lucha por sus ideales. Es un escritor con mucho talento, aunque no ha encontrado su sitio en el mundo. Ni los libros ni el combate parecen llenarle.

Este romántico y joven escritor aún está esperando su momento. Simpático y servicial, es muy vergonzoso con las mujeres. Le falta autoestima. No se siente un soldado, pero es un excelente guerrero y estratega. Siente que va por el mundo cometiendo errores; no es consciente de su popularidad y de la admiración que los demás sienten por él. De alguna manera, siempre termina dirigiendo a otros, un papel que no le atrae mucho. Se siente responsable de los que están a su cuidado y está dispuesto a terminar con la injusticia. Recorre el mundo con sus dos mejores amigos, Kiros y Ward. Los tres luchadores se ven envueltos en las circunstancias más desagradables. Inconscientemente, le preparan el terreno a Squall, a quien aún no conocen. Squall y sus amigos parecen inexplicablemente unidos al trío. ¿Por qué están tan unidos a las aventuras de Laguna, Ward y Kiros? ¿Es sueño o realidad? ¿Y por qué sienten lazos de unión tan fuertes con quienes parecen productos de su imaginación? Ninguno de estos misterios preocupa a Laguna mientras intenta proteger a sus queridos amigos. Los acontecimientos se desarrollan a su alrededor, conduciéndole a su verdadero destino...









LAGUNA LOIRE

Edad:	27 años
Estatura:	1,81 m
Tarea:	Soldado
Arma:	Ametralladora
Origen:	Winhill, Galbadia





Kiros



Kiros es un guerrero patilargo muy bueno en el combate cuerpo a cuerpo. Luchador y deportista, ha sido íntimo amigo de Laguna y Ward durante muchos años.

Como sus dos amigos, Kiros no es el típico soldado de Galbadia y es demasiado independiente para pertenecer al ejército. Confía en las decisiones de Laguna y le sigue donde quiera que vaya. Los tres amigos han sobrevivido a miles de aventuras y han explorado lugares del mundo aún desconocidos por Squall y sus amigos.

KIROS

Edad:	23 años
Estatura:	1,91 m
Tarea:	Soldado
Arma:	Kathar
Origen:	Galbadia

Ward

Con su poderoso harpón, el grandote de Ward hace temblar a sus enemigos. Naturalmente, las apariencias engañan. Ward es el amigo fiel y leal aliado de Laguna y Kiro.

No es una persona agresiva, y tampoco tiene aspiraciones propias. En cambio, pide a Laguna que asuma más autoridad. A pesar de que algunas veces no esté de acuerdo con lo que hace Laguna, le encanta viajar con sus dos amigos y no se imagina sus aventuras sin ellos.

WARD

Edad:	25 años
Estatura:	2,17 m
Tarea:	Soldado
Arma:	Harpón
Origen:	Galbadia

Final Fantasy es una gran aventura

en la que conocerás a gente interesante, harás amigos y descubrirás un mundo nuevo. Este capítulo te muestra cómo se juega.

MANDOS

Puedes interactuar con el medio de varias formas. Los mandos cambian un poco dependiendo de la situación en que te encuentres. Hay cuatro grupos básicos de mandos: para el menú, las batallas, el interior de los lugares y el mapa. Los lugares son las ciudades, las cavernas, los Jardines o incluso la nave espacial.

MANDOS DE MENÚ

BOTONES DE DIRECCIÓN STICK IZQUIERDO	Mueve el cursor / cambia entre las pantallas de Ataque y Defensa de estado y Ataque y Defensa elemental en el menú de magias enlazables
STICK DERECHO	n/d
START (INICIO)	n/d
SELECT (SELECCIÓN)	n/d
BOTÓN ●	n/d
BOTÓN ✕	Ejecuta los comandos / Abre las ventanas en el menú de Condición
BOTÓN ■	Abre la pantalla Ataque Especial (pantalla de Condición)
BOTÓN ▲	Cancela
L1 o **R1**	Cambia entre el personaje o G.F. correspondiente
L2	n/d
R2	n/d

MANDOS DE BATALLA

BOTONES DE DIRECCIÓN Y STICK IZQUIERDO	Mueve el cursor / Selecciona los comandos, el objetivo y el objeto
STICK DERECHO	n/d
START (INICIO)	Pausa + Muestra Ayuda +Activa / Desactiva la función de vibración*
SELECT (SELECCIÓN)	Manténlo pulsado para esconder información sobre la batalla
BOTÓN ●	Cambia a otro personaje activo
BOTÓN ✕	Ejecuta los comandos
BOTÓN ■	Desplaza la ventana de Estado/ Aumenta el poder de ataque de los G.F. mientras esté pulsado (sólo si se ha aprendido la habilidad de G.F. "Apoyo").
BOTÓN ▲	Cancela
L1	Activa / Desactiva la ventana objetivo
R1	Gatillo (ej. Sable Pistola de Squall)
L2+R2	Púlsalos al mismo tiempo para escapar de la batalla



MANDOS DE LOS LUGARES

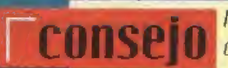
BOTONES DE DIRECCIÓN Y STICK IZQUIERDO	Correr
STICK DERECHO	n/d
START (INICIO)	Pausa + Activa / Desactiva la función vibración*
SELECT(SELECCIÓN)	n/d
BOTÓN ●	Abre el menú
BOTÓN ✕	Para hablar / Ejecuta los comandos
BOTÓN ■	Para hablar / Desafía a juego de cartas
BOTÓN ▲	Cancela (+ botón de dirección / stick izquierdo - andar)
L1+L2+R1+R2	n/d

* También puedes activar o desactivar la función vibración en la opción "Modo vibración" del sub-menú "Configuración". Puedes acceder a esta pantalla a través del menú principal.

MANDOS DEL MAPA

BOTONES DE DIRECCIÓN Y STICK IZQUIERDO	Mueve / Gira el vehículo
STICK DERECHO	Mueve el vehículo hacia delante o hacia atrás
START (INICIO)	Pausa + Activa / Desactiva la función de vibración*
SELECT (SELECCIÓN)	Mostrar el mapa (tres niveles niveles de zoom y apagado)
BOTÓN ●	Abre menú / Acceso al puente**
BOTÓN ✕	Salir / Entrar en el vehículo
BOTÓN ■	Mueve el vehículo hacia delante
BOTÓN ▲	Mueve el vehículo hacia atrás
L1	Mueve la cámara en contra del del sentido de las agujas del reloj
L2	n/d
R1	Mueve la cámara al contrario
R2	Cambio del ángulo de visión (PV)

* También puedes activar o desactivar la función vibración en la opción "Modo vibración" del sub-menú "Configuración". Puedes acceder a esta pantalla a través del menú principal.
** Sólo a bordo de algunos medios de transporte.



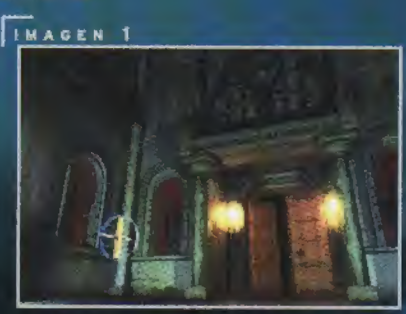
Reiniciar la partida desde el mando > Mantén pulsados los botones L1 + L2 + R1 + R2 + Select y a continuación pulsa el botón Start.

CÓMO AVANZAR EN EL JUEGO

Controlarás a tres personajes al mismo tiempo. Estos personajes activos forman tu equipo. Algunas veces, Squall u otro personaje irá por su cuenta; y otras puede que sólo tengas a dos personajes en tu equipo. La aventura se compone de varios elementos. Tu equipo viajará, hablará con gente, resolverá asuntos y luchará; de este modo irá llenando sus reservas y mejorando las estadísticas de tus personajes y otras cosas importantes en el juego. Todo esto está explicado en los capítulos "Objetos" y "Enlace". Con el sistema de Enlace de Final Fantasy VIII te harás invencible: ésta es la clave del éxito.

En algunos momentos del juego verás secuencias de vídeo. Estas preciosas escenas muestran momentos cruciales de la historia. Síguelas con atención para ver cómo se desarrolla la trama.

IMAGEN 1



Sucesión de acontecimientos

La mayoría de las veces aparece claramente dónde debes ir y qué debes hacer. Sin embargo, en ciertos niveles del juego, tienes libertad para recorrer las partes del mapa que son accesibles; pero esto depende del medio de transporte que utilices. Cuando entres en algún lugar, normalmente aparecerá un mensaje en el que dice qué debes hacer luego. También hay veces en que tendrás que hablar con alguna persona en concreto para continuar con la historia. Otras veces tendrás que inter-actuar con el medio que te rodee para seguir progresando. Con el botón ○ podrás llevar a cabo estas dos acciones. Debes examinar paneles, interruptores, salidas y similares para hacer que los acontecimientos se vayan sucediendo y continúe la aventura. Algunas veces tendrás que moverte hasta algún punto en concreto para obtener una respuesta.

Información adicional

Activa frecuentemente la terminal de aprendizaje de Squall en el aula 2F del Jardín de Balamb **(imagen 3)**. Aquí podrás encontrar información muy interesante a medida que viajas por el mundo. Estos retazos de información son resúmenes que te dan consejos sobre dónde ir.

La Guía que aparece en el menú principal es otra fuente de información muy valiosa. Mientras que la poca cantidad de detalles puede parecer desalentadora a primera vista; la Guía siempre tiene más cosas **(imagen 4)**. Cuanto más tiempo juegues, mejor comprenderás las diferentes entradas. Durante tus viajes, se irá añadiendo más información.

IMAGEN 4



Almacenamiento de partidas

Puedes guardar las partidas en cualquier punto del mapa. Para hacerlo tienes que elegir la opción Guardar del menú principal. Sin embargo, en el interior de los lugares, tendrás que encontrar los Puntos para guardar. Estos aparecen destacados y es fácil encontrarlos en la pantalla **(imágenes 1 y 2)**. Si encuentras uno, acércate a él hasta que aparezca un mensaje diciéndote que has encontrado un Puntos para guardar. Después, abre el menú principal y elige la opción Guardar. También hay Puntos para guardar escondidos en el juego, que sólo podrás encontrar y usar si uno de tus personajes ha enlazado el G.F. Sirena y su Habilidad de grupo "Ojo observador". (Esto seguramente te resultará extraño. Si quieres obtener más información sobre esto, lee las partes "G.F." y "Habilidades" del capítulo "Enlace"). Aunque sepas dónde hay un Punto para guardar escondido y no tienes esta habilidad, no podrás usarlo.

IMAGEN 2



Hablar con los personajes

En algunas situaciones, las conversaciones comenzarán cuando te acerques a los personajes. Si, por ejemplo, te diriges a la recepción de un hotel te preguntarán automáticamente si quieres pasar allí la noche. En cambio, cuando vayas a hablar con otros personajes tendrás que pulsar el botón ○. Algunas veces, la conversación continuará espontáneamente después de esto. Sin embargo, la mayoría de las veces, tienes que pulsar el botón ○ otra vez para continuar con la conversación. Intenta seguir hablando cuando el diálogo haya terminado. A menudo, el personaje con el que estás hablando tiene más que decir.

Si quieres jugar a las cartas, acércate a alguien y rétale pulsando el botón ■. Si el personaje responde con el mismo comentario que haría si al preguntarle hubieses pulsado el botón ○, significa que no quiere jugar a las cartas.

IMAGEN 3



cómo jugar

Rango de Seed y Examen

Squall es un Seed, un mercenario de elite. Su escuela, el Jardín de Balamb, está muy orgullosa de él y de sus compañeros. Está segura de que será un soldado brillante. El rango inicial de Seed de Squall está determinado por su comportamiento durante la visita a la Caverna de las Llamas y en la misión Dollet. El examen práctico de Seed se hace al comienzo de la aventura. Puesto que se trata de misiones de disciplina militar tienen una gran importancia. Después del examen práctico, Squall será evaluado en intervalos regulares antes de recibir su salario (ver el párrafo siguiente). El rango de Seed más alto que puedes obtener es el A, que es equivalente al rango 31. Hay algunos acontecimientos que, al superarlos, suben automáticamente a Squall de rango. También se evaluará su comportamiento en general. Recuerda que Seed no es una organización civil, y requiere experiencia en el combate... Otra forma de subir a Squall de rango de Seed es haciendo y aprobando el examen de Seed. Puedes acceder a él desde la Guía. Hay un examen de diez preguntas para cada uno de los 30 niveles (imagen 5). Si apruebas un examen, subirás un rango de Seed. Sólo puedes hacer el examen hasta el nivel de tu rango actual. Por ejemplo, si tienes el rango de Seed 15 sólo puedes hacer el examen de los niveles 1-15. El examen de rango de Seed es muy útil para que aprendas datos del juego. Sin embargo, como el juego no te dice qué preguntas has contestado mal, seguramente quieras escribir las preguntas y las respuestas antes de volver a hacer el examen. Cuando hayas aprobado algún examen de nivel, no podrás repetir el examen. Pero si vuelves a ver los exámenes de nivel que hayas aprobado te ayudará mucho a familiarizarte con el juego. No hay límite para el número de veces que puedes hacer un examen que no hayas aprobado.

IMAGEN 5

Cómo ganar dinero

Como Seed con obligaciones de mercenario en el Jardín de Balamb, la escuela te pagará un sueldo basado en tu comportamiento. Lo recibirás regularmente después de haber andado un cierto número de pasos (imagen 6 y 7). Sin embargo, no recorras los pasillos del Jardín de Balamb sin ninguna intención, ya que este es un método infalible para que bajes de rango de Seed. La moneda se llama Gil. Cuanto más alto sea tu rango de Seed, mayor será la cantidad de Gils que recibas.

IMAGEN 6

También puedes ganar dinero vendiendo objetos que vendas durante tus viajes... o vendiendo objetos más valiosos que hayas mejorado con las Habilidades de los G.F. de grupo (imagen 8). Encontrarás más información sobre cómo mejorar en el capítulo "Objetos". La mayoría de los monstruos dejan objetos después de la batalla, pero no dinero.



IMAGEN 7

IMAGEN 8

En qué se gasta el dinero

Hay muchas formas de gastar el dinero. Con el Gil puedes (en orden ascendente):

- Dormir una noche en un hotel (imagen 9).
- Mejorar las armas de tus personajes en los Armeros (imagen 10).
- Comprar objetos en tiendas o a comerciantes.
- Comprar objetos especiales, como bebidas en un pub o magia en un Punto de extracción específico (puedes encontrar más información sobre extraer y el sistema de la magia en el capítulo "Enlace").
- Alquilar coches o comprar billetes de tren.
- Pedirle a la Reina de cartas que introduzca reglas nuevas (la Reina de cartas aparece en el capítulo "Juego de cartas").

Todo esto (menos los acuerdos con vendedores ambulantes) se puede hacer en la mayoría de los pueblos. Quizá no encuentres todos los tipos de establecimientos en algunos pueblos, pero todos tienen un Armero y una o dos tiendas que están bien surtidas, en las que puedes encontrar objetos curativos y objetos para revivir a tus personajes además de otros que también te resultarán interesantes. También hay tiendas de animales. En ellas, puedes comprar objetos curativos y objetos que reviven a tus G.F. (ver el capítulo "Enlace")..., además de otros objetos que también te serán de gran ayuda. Intenta conseguir reservas de estos imprescindibles objetos desde el principio del juego. Guarda tu progreso y experimenta con las demás cosas que puedes conseguir.

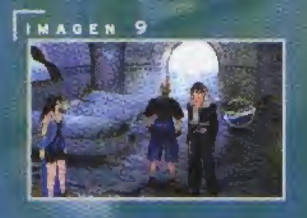
IMAGEN 9


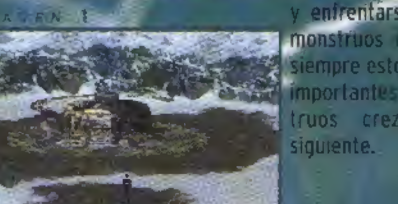
IMAGEN 10


TRASLADOS DE LOS PERSONAJES

Cuando estén dentro de los lugares, Squall y sus amigos irán a pie. (La ciudad de Esthar es una excepción, pues tiene un metro llamado elevador. La ciudad de Deling también tiene autobuses.) Aquí podrás ver a todos los miembros del equipo en marcha. En el mapa, cuando vayan a pie, verás a Squall moviéndose. Como en todas las sociedades orientadas tecnológicamente, hay muchos distintos medios de llegar a un destino en el mapa. Puedes andar, alquilar coches, ir en tren y, más adelante, encontrarás dos sorprendentes medios voladores. Y además, también están los chocobos, los famosos pájaros amarillos en los que puedes montar...

A pie

Puedes andar libremente por todo el mapa, recorrer bosques, e incluso, andar por aguas poco profundas. Cuando te acerques a algún lugar accesible, entrarás en él automáticamente. Los acantilados, los túneles del tren y las aguas profundas son, sin embargo, obstáculos por los que no puedes ir a pie. Los monstruos no te molestarán cuando vayas por la zona de los caminos tortuosos. Para continuar por el área alquitranada tienes que ajustar constantemente la dirección que sigue Squall con los botones **L1** y **R1**, y hacer que siga hacia delante con los **botones de dirección**. Es mucho más fácil hacer que Squall se dirija en línea recta al destino elegido; pero esto significa andar sobre todo tipo de terreno (imagen 1) y enfrentarse muchas veces a los monstruos de la zona. No evites siempre estos encuentros, pues son importantes para que tus monstruos crezcan (ver la parte siguiente.

IMAGEN 1


Alquiler de coches

Las ciudades como Balamb, Dollet o Deling tienen estaciones de alquiler. Aquí puedes alquilar un vehículo (**imagen 2**). Muchas veces puedes elegir entre varios tipos. Generalmente, alquilar un coche cuesta 3.500 Gils. No olvides comprar suficientes unidades de combustible en las tiendas que hay en algunos pueblos (3.000 Gil cada unidad). Un mensaje te indicará cuantas unidades de combustible te quedan tras haber usado alguna. Ahora puedes recorrer el mapa sin que te molesten los monstruos (**imagen 3**). Si quieres, puedes salir del coche para pasear. Cuando salgas del coche y entres en algún sitio el coche se quedará fuera hasta que vuelvas. Y desaparecerá cuando hayas alquilado otro coche en un lugar nuevo. Los coches pueden salirse de las carreteras, pero no pueden entrar en los bosques, y al igual que tus personajes cuando van a pie, no se pueden caer por los acantilados.

IMAGEN 2


IMAGEN 3

Viajes en tren

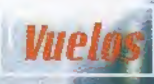
Muchos lugares están comunicados por vías de tren. No sólo puedes llegar a pueblos de continentes diferentes en tren (**imagen 4**), también hay sitios en el desierto que casi siempre están cerca de lugares interesante (**imagen 5**). Puedes encontrar todas las paradas y destinos en el mapa del mundo de doble extensión que hay al principio de este libro de estrategia (TBC). Los trenes salen a menudo, así que no tendrás que esperar mucho tiempo al siguiente. El trayecto en tren cuesta 3.000 Gils. En algunas situaciones no necesitarás usar el sistema ferroviario, pero una vuelta en tren puede ser divertida. Puedes bajar en la parada que quieras. Los trenes son muy seguros: si bloqueas las vías, el tren que se aproxime parará y volverá por donde ha venido, de este forma no atropellará a tu grupo. Cuando no te encuentres en algunas situaciones específicas, no habrá encuentros con monstruos durante los recorridos en tren.

IMAGEN 4



IMAGEN 5





Vuelos

Cuando la aventura haya avanzado, conseguirás dos aviones muy diferentes. El primero te permite volar sobre el océano casi tocándolo y desembarca donde quiere que haya playas. El otro casi te dara libertad total para volar y aterrizar (en tierra firme) donde quieras. Para estos dos medios de transporte no tienes que comprar combustible.

Obtener chocobos

Si has jugado a las series anteriores de Final Fantasy conocerás a los chocobos. Si atrapas a estos simpáticos pájaros amarillos podrás montarlos y te llevarán por el campo y por aguas no muy profundas a una velocidad considerable. Mientras montes a un chocobo no te encontrarás con monstruos. Pero, en cuanto te bajes de este pájaro, volverá a su casa dejando que te valgas por ti mismo.

IMAGEN 6

IMAGEN 7

Los chocobos se pueden coger en los Bosques de los Chocobos que hay en el mundo. Puedes reconocer estos bosques por su forma circular única (imagen 6). Cuando entres por primera vez en un Bosque de los Chocobos, Chocopeque te dará la bienvenida (imagen 7). Te dirá que nivel de dificultad tiene este Bosque de los Chocobos: Principiante, Intermedio, Experto. (Puede que para que se te dé mejor quieras intentarlo primero en un Bosque de Principiante.) Chocopeque te dará por 1.000 Gils un instrumento que sirve para detectar y llamar a los chicobos (bebés chocobos) y te explicará cómo se hace. Esto ocurre en todos los Bosques de los Chocobos.

IMAGEN 8



Hay chicobos escondidos entre los árboles de todos los bosques. Tienes que encontrarlos utilizando tu instrumento, la flauta, que consta de un ChocoSonar y un Chococebo. El ChocoSonar detecta a los chicobos, y el Chococebo hace que bajen al suelo o vuelen a las ramas de los árboles. Esto se tiene que hacer en puntos de pitidos y siguiendo un orden. Tienes que detectar ambos. En cada Bosque de los Chocobos hay entre uno y cinco puntos de pitidos. Si llamas a los chicobos en estos puntos, conseguirás que un número de chicobos bajen al suelo o que desaparezcan entre los árboles (**imagen 8**). Puede que haya chicobos en el suelo en algunos Bosques de los Chocobos. Tienes que fijarte en los movimientos del pájaro en cada punto y luego dejar que los chicobos aparezcan y/o desaparezcan hasta que sólo uno de ellos se quede en el claro. Cuando hayas logrado esto, acércate al pájaro y pulsa el botón ○. Esto llamará a la madre del chicobo (**imagen 9**); y cuando aparezca podrás montarte en ella (**imagen 10**). Sin embargo, esto no es todo. Antes de montarte usa la flauta para buscar algún tesoro escondido en el Bosque de los Chocobos. Si lo encuentras con el ChocoSonar y llamas a la madre con el Chococebo te harás amiga de ella, como te explicará Chocopeque cuando te dirijas a él.


IMAGEN 9



Así es como se usa el instrumento: Abre el menú de la flauta con el botón ■ y elige ChocoSonar. Mantén pulsado el botón ▲ cuando te muevas por el terreno. Escucha el sonido del ChocoSonar y mira la oscilación de la barra roja en la parte inferior derecha de la imagen. Cuando el ChocoSonar haga bip rápidamente y la barra roja se extienda hasta que casi alcance toda su longitud significa que has encontrado un punto de silbido. Ahora quédate ahí, abre el menú de la flauta y elige el Chococebo. Observa cuantos (si hay alguno) hay en el suelo y pulsa el botón ■. Ahora mira (y anota) cuantos bebés de pájaro han descendido o volado a las ramas. Cuando hayas encontrado todos los puntos de silbido y anotado cuantos chicobos han bajado o volado en cada punto, puedes determinar el orden de los puntos de silbido y cuales debes usar. Por ejemplo, si no hay pájaros en el suelo y encuentras un punto de silbido que llama a tres de ellos y otro punto que hace que dos de ellos vuelen, usa los dos puntos en ese orden. Los diferentes puntos de silbido te permiten determinar la combinación que necesitas. Normalmente puedes usar más de un orden en cada bosque. No se deben usar todos los puntos de silbido para llamar a un chicobo. Los Bosques de Principiantes son los más fáciles de explorar, y los Bosques de Expertos los más difíciles.

IMAGEN 10



Si este método te parece muy difícil, puedes llamar a Chocopeque para que te consiga un chocobo crecido (te costará 1.200 Gils). De esta forma, sin embargo, no podrás hacerte amigo del animal. Si usas el Chococebo fuera de los puntos de silbido, la flauta desaparecerá y tendrás que comprar uno nuevo por 700 Gils. Por 100 Gils, Chocopeque te dirá en qué Bosque de los Chocobos estás y qué debes buscar. Esta pista puede ser encubierta. También puedes conseguir información general en los Bosques, el ChocoSonar, el Chococebo y en Chocopeque (aunque nada importante) por 10 Gils o comprar Verduras Gysahl por 600 Gils. Estas hierbas pueden ser más adelante muy útiles... Cuando te hayas hecho amigo de la madre Chocobo de un bosque, Chocopeque se irá a otro Bosque de los Chocobos.

Cómo crecen tus personajes

Cada uno de tus personajes tiene nueve parámetros o estadísticas que puedes aumentar de varias maneras. Los parámetros son: VIT, Fuerza, Resistencia, Magia, Espíritu, Rapidez, Evasión, Puntería y Suerte. Estas estadísticas se miden en puntos, menos Evasión y Puntería. Estos dos parámetros son porcentajes, y muestran las posibilidades de éxito en la maniobra. Son la base de la habilidad para luchar. Están descritas en la tabla que hay a continuación. Estas estadísticas crecen despacio pero regularmente a medida que tus personajes suben de nivel. Cada vez que un personaje haya conseguido un determinado número de Puntos de experiencia subirá de nivel. Después de la batalla se muestra la experiencia conseguida y las veces que se haya subido de nivel. Si entras en la pantalla "Condición" a través del menú principal podrás ver cuántos puntos de experiencia necesitan tus personajes para alcanzar el nivel siguiente. Como los parámetros crecen despacio seguramente querrás apoyarlos. Hay varias formas de hacerlo:

LOS PERSONAJES MEJORAN PERMANENTEMENTE SUS ESTADÍSTICAS DE LA SIGUIENTE MANERA:

- Consiguiendo niveles de experiencia.
- Usando objetos como RST Plus.
- Mejorando las armas.
- Engullendo monstruos (usando la Habilidad de comando "Engullir").

LAS ESTADÍSTICAS DE LOS PERSONAJES SE PUEDEN MEJORAR:

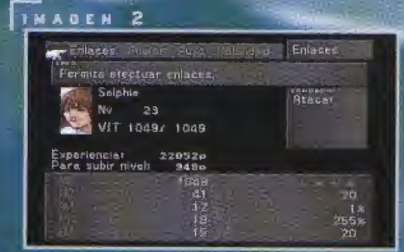
- Enlazando magia a sus estadísticas.
- Enlazando ciertas habilidades.

Los aumentos conseguidos enlazando magia o habilidades (imagen 1), se perderán si se quitan las magias o habilidades enlazadas (imagen 2), o si se quita la magia. Puedes encontrar más información sobre esto en la parte sobre magia del capítulo "Enlace".

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Estadísticas de los personajes

Parametro	Uso	Aumentado por el objeto	Aumentado por la Habilidad	Aumento por engullir al monstruo
VIT (Vitalidad)	VIT es la vida de un personaje. La pérdida de todo el VIT acaba con el personaje	Dosis de VIT	Enlace VIT, VIT+20%, VIT+40% VIT+80%, Premio en VIT	Gran Dragón (Nv. 45+)
FRZ (Fuerza)	FRZ aumenta el daño que se provoca a los adversarios con los ataques físicos. Cuanto más tenga un personaje, mas daño puede causar con los ataques físicos.	Dosis de FRZ, arma mejorada	Enlace FRZ, FRZ+20%, FRZ+40% FRZ+60%, Premio en FRZ	Arqueosaurio (Nivel 30+)
RST (Resistencia)	RST aumenta la defensa contra los ataques físicos. Cuanto mas cantidad se tenga, menos daño se recibirá por ataque físico.	Dosis de RST	Enlace RST, RST+20%, RST+40% RST+60%, Premio en RST	Adamantoise (Nivel 30+)
PM (Poder mágico)	Cuanto mayor sea la cantidad, mas fuerte es el efecto de la magia. La posibilidad de éxito se extrae, y el número de cada magia extraído aumenta	Dosis de PM	Enlace PM, PM+20%, PM+40% PM+60%, Premio en PM	Bégimo (Nivel 40+)
ESP (Espíritu)	Determina la cantidad de daño que un personaje puede aguantar de los ataques mágicos. Cuanto mas tenga un personaje, menos daño recibirá por los ataques mágicos.	Dosis de ESP	Enlace ESP, ESP+20%, ESP+40% ESP+60%, Premio en ESP	Molbol (Nivel 30+)
RAP (Rapidez)	Cuanto mas tenga un personaje, más rápidamente se llena su Medidor de batalla y antes puede entrar en acción	Dosis de RAP	Enlace RAP, RAP+20%, RAP+ 40%	Alienígena (Nivel 30+)
EVS% (Evasión)	Determina las posibilidades de un personaje de evitar ataques físicos. Los personajes que mas tengan pueden evitar mas facilmente los ataques.	–	Enlace EVS, EVS+30%	–
PNT%	Representa las posibilidades de alcanzar a un personaje con un ataque físico. La precisión aumenta a medida que lo hace el porcentaje. Pero le afecta el valor de Evasión del personaje.	–	Enlace PNT	–
SUE	Aumenta las posibilidades de puntería o las de encontrar objetos extraños (p.e).	Dosis de SUE	Enlace SUE, SUE+50%	–

Cantidades más altas

Todos los parámetros tienen un valor máximo que no pueden sobrepasar. Cuando han alcanzado el porcentaje que aparece a continuación, ya no puede aumentar más. Si, por ejemplo, un personaje tiene 255 de Fuerza, al enlazar la Habilidad de personaje "FRZ+40%" la cantidad no aumentará. En el nivel 100 los personajes no recibirán más puntos de experiencia.

NIVEL	100
VIT	9.999
FUERZA, RESISTENCIA, MAGIA, ESPÍRITU, RAPIDEZ, SUERTE	255
PNT	255%
EVASIÓN	100%

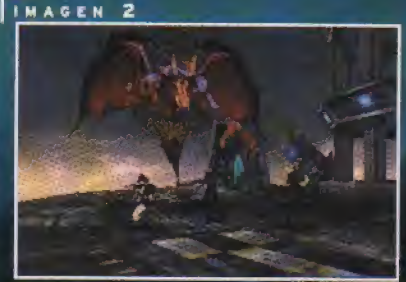
Batalla

Las batallas tienen lugar cuando te encuentras con personajes poco amigables o con monstruos (imagen 1). Esto significa que los enfrentamientos son inevitables en un determinado punto de la aventura o cuando entras en un sitio en concreto (imagen 2). Otras batallas son fortuitas; estas se producen cuando estás recorriendo el mapa a pie o cuando exploras algunos sitios. En otros lugares sólo aparecen monstruos durante determinados acontecimientos. Cada zona del mapa está habitada por su propio conjunto de monstruos que tienen unas características concretas. En el capítulo "Monstruos" puedes encontrar indicaciones sobre dónde se encuentra cada adversario. No todos estos ejemplos son exhaustivos. En la mayoría de las batallas, habrá entre uno y cuatro monstruos contra los cuales tendrás que luchar. En las batallas tienes que reducir a 0 el VIT de los adversarios.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



LAS BATALLAS TIENEN VARIOS PROPÓSITOS:

- Al vencer a determinados adversarios, la historia avanzará.
- Tus personajes ganan experiencia y, algunas veces, suben a niveles más altos. Esto mejora sus estadísticas.
- Tus G.F. ganan experiencia y, algunas veces, suben a niveles más altos (aumentando su VIT y poder de ataque.)
- Tus G.F. consiguen Puntos de Habilidad (PH) que les permite aprender Habilidades muy importante.
- Puedes obtener cartas y objetos muy útiles de los monstruos.
- Puedes adquirir valiosas magias de los monstruos.
- Puedes conseguir ciertos G.F. de los monstruos. Para conseguir otros G.F. tienes que combatir directamente contra ellos.

Si quieres más información sobre los G.F. y sus Habilidades ve el capítulo "Enlace".

Cuando te enfrentas a uno o varios monstruos la pantalla cambia al modo de batalla. La cámara hará secuencias panorámicas, mostrando a tu equipo y a tus adversarios desde ángulos diferente. El VIT y el Medidor de batalla de tus personajes aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla; estos Medidores se llenan durante la batalla. Cuando se haya llenado la barra, el personaje puede entrar en acción. Después de su turno, la barra se queda vacía y empieza a llenarse de nuevo.

Algunas veces, los monstruos logran sorprender a tu equipo al principio de la batalla con un desagradable ataque por la espalda; y como tus personajes están desprevenidos recibirán más daño que cuando se les ataca de frente. En otras ocasiones, tu equipo podrá comenzar con los ataques antes de que los monstruos puedan reaccionar. En todos los demás casos el orden en que los monstruos y los personajes atacan está determinado por la relativa rapidez. Un personaje puede entrar en acción cuando su Medidor de batalla está completo. Cuanto mayor sea la rapidez de un personaje, más rápidamente se llenará su Medidor. La velocidad está determinada por el parámetro que tiene el mismo nombre, y puede aumentarse aplicando "Prisa" en un personaje o enlazando la Habilidad de personaje "Iniciativa".

Cuando sea el turno de un personaje, aparece una ventana de menú en la parte inferior izquierda de la pantalla. Aquí, aparecen todas las opciones disponibles de este personaje.

Consejo

Las batallas son en tiempo real, pero si activas el reloj de batalla del sub-menú "Configuración" para "Esperar", los monstruos no funcionará durante el tiempo que tardes en elegir los comandos de tus personajes.

Consejo

*Si un personaje no puede ejecutar un comando (ej. : sus G.F. están fuera de juego y el ataque físico está enlazado a un elemento que absorbe el adversario), puedes saltar el turno del personaje pulsando el **botón ▲**.*

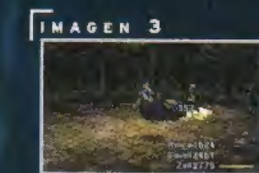
Consejo

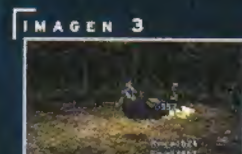
*Comando automático: en el menú de Preferencias, elige la opción Memoria. Durante la batalla, si no usas el botón de dirección (o el stick izquierdo) para seleccionar un comando, puedes repetir tu último comando pulsando el **botón ⊗**. Sin embargo debes escoger tu magia, objeto u objetivo.*

PUEDEN INTENTAR DAÑAR A LOS MONSTRUOS CON:

- Ataques físicos (imagen 3)
- Habilidades de comando enlazadas
- Magia (con la tuya o con la que hayas extraído del monstruo) (imagen 4)
- Ataques de los G.F. (imagen 5)
- Objetos especiales

IMAGEN 3





PUEDES REVIVIR, CURAR O APOYAR A LOS MIEMBROS DEL EQUIPO CON:

- Habilidades de comando enlazadas
- Magia (imagen 6)
- Ciertas técnicas de los G.F. (imagen 7)
- Objetos de recuperación

IMAGEN 4



IMAGEN 5

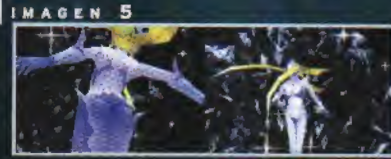


IMAGEN 6

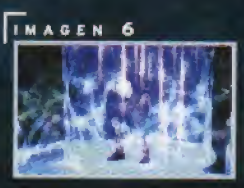


IMAGEN 7



La mayoría de los monstruos usan ataques físicos y mágicos. Observa el ataque del adversario y familiarízate con su fuerza y debilidades. Muchos monstruos son débiles ante ciertos elementos. De este forma, si un adversario es vulnerable al hielo, usa la magia Hielo contra él o invoca al G.F. Shiva. Si atacas a un monstruo con el elemento al que está relacionado, lo que harás será curarle. Por eso, no utilices Piro++ contra un monstruo relacionado con el fuego, como Bom.

cómo jugar

Consejo

*Puedes aumentar considerablemente el poder de ataque físico de Squall pulsando **R1** un momento antes de que golpee al adversario. Después de haber sacado el Sable Pistola, Squall se dirigirá hacia su enemigo, y justo antes de golpearle se parará un instante. Es ahora cuando debes pulsar **R1**.*

Consejo

*Cuando intentes eliminar los estados alterados usando magia, objetos o Habilidades, aparecerá un cuadro que mostrará uno de los estados alterados que afecte a uno o más personajes. Puedes ver otro estado alterado si pulsas el **botón ■** en ese momento. Si pulsas el **botón ■** repetidas veces, harás que aparezcan todos los estados alterados en la ventana.*

Consejo

*Puedes aumentar el poder de ataque de tus G.F. usando su Habilidad "Apoyo". Puedes encontrar más información sobre este punto en la parte "Habilidades" **(imagen 8)** del capítulo "Enlace".*

IMAGEN 8



La batalla termina cuando hayas vencido a los adversarios o cuando todos tus personajes estén fuera de combate o afectados por los cambios de estado Muerte o Piedra. En caso de que ocurra esto último, el juego habrá terminado.

Fin del juego

El juego ha terminado no sólo cuando tus personajes estén incapacitados (imagen 9) también puedes perder cuando no logras completar una prueba de tiempo limitado en el tiempo dado o no has completado una determinada tarea. Sin embargo, en algunos de estos casos, podrás tener otra oportunidad para repetir la prueba. Y si no lo consigues, tendrás que volver a jugar desde la última posición en la que guardaste la partida (imagen 10).

IMAGEN 9



IMAGEN 10



Después de la batalla

Cuando has vencido a tus enemigos, estos desaparecen de la pantalla y verás a los miembros de tu equipo relajados (imagen 11). Ahora recibirás mensajes con los puntos de experiencia que tus personajes han conseguido, qué niveles han alcanzado (incluso cuando sólo algún personaje ha conseguido un nivel), y qué objetos (si hay alguno) han soltado tus adversarios (estos se añaden automáticamente a tu inventario) (imagen 12). Tambien te informarán de cuantos Puntos de Habilidad (PH) han obtenido tus G.F. y qué Habilidades han aprendido (imagen 13).

IMAGEN 11

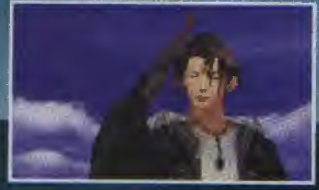


IMAGEN 12

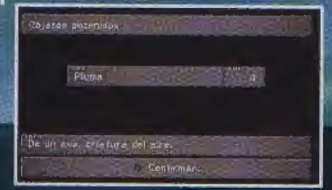
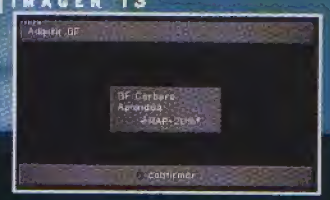


IMAGEN 13



Típicas situaciones problemáticas

1 CUANDO LOS PERSONAJES TIENEN POCO VIT

Debes curar a tus personajes cuando su VIT baja a niveles que pueden ser peligrosos **(imagen 14)**. Pero puedes dejar que luchen en este estado ya que pueden usar Ataques Especiales. Estos son impresionantes y varían en cada personaje (consulta a continuación el párrafo sobre Ataques Especiales) y provocar mucho más daño que con los ataques normales. Siempre que veas una flecha cerca del comando ataque, este personaje puede usar Ataques Especiales.

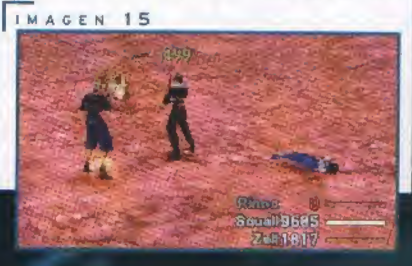
IMAGEN 14



2 CUANDO UN PERSONAJE ESTÁ KO

Cuando un personaje está KO quiere decir que ha perdido todo su VIT y que no puede actuar. Si revives a este personaje con "Cola de Fénix" o la magia "Vida" no te ayudará mucho, porque se quedará con poco VIT y puede volver a quedarse KO enseguida. Si puedes, revive a tu personaje y que lo cure el personaje al que le toque el turno a continuación (imagen 15). Dependiendo de la situación que hayas elegido para este personaje usa su Ataque Especial.

IMAGEN 15



3 CUANDO UN PERSONAJE ESTÁ AFECTADO POR UN ESTADO ALTERADO

Aprende a distinguir los cambios de estado que requieren tomar medidas inmediatamente de los que no lo necesitan **(imagen 16)**. Hay que actuar inmediatamente cuando el estado alterado tiene un efecto inmediato. Contra Confusión, Piedra y Locura debes actuar rápido. En cambio contra Condena, Veneno, Ceguera y Freno no tienes porqué hacer nada si ves que el final de la batalla está cerca.

IMAGEN 16



4 CUANDO EL ADVERSARIO USA ESPEJO EN SÍ MISMO

Si atacan a tu equipo con magia usa Antimagia contra el adversario. Aplica magias que no vuelvan al personaje a causa de Espejo, como Drenaje o magias que golpeen a todos los adversarios **(imagen 17)**. También puedes reflejar magia de un adversario en tu equipo si está protegido con Espejo. De esta forma, no tienes porqué confiar tanto en los ataques físicos de tus G.F.

IMAGEN 17



5 CUANDO UN ADVERSARIO HA ABSORBIDO TU ATAQUE ELEMENTAL

Si un monstruo absorbe un ataque que tu personaje a enlazado con un elemento **(imagen 18)**., no podrás dañar al monstruo con tal ataque. Usa magia, objetos o G.F. que no estén relacionados con este elemento. Si tu personaje no tiene una opción mejor salta su turno pulsando el botón ▲.

IMAGEN 18



6 BATALLAS CRONOMETRADAS

Algunas batallas tienen un tiempo límite **(imagen 19)**. Enlaza todo lo que puedas a FRZ (o usa Autopción del menú Enlace, enlazando magia al poder de ataque máximo). Usa ataques rápidos y evita invocar a G.F. que necesiten mucho tiempo de preparación. Si puedes, escapa de las batallas cuando te veas apurado de tiempo.

IMAGEN 19

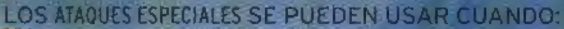


Ataques Especiales

Ataques Especiales son ataques o técnicas especiales que tus personajes pueden usar cuando tengan un gran problema o les quede poca VIT **(imagen 20)**. Cuando la opción de Ataques Especiales está disponible, aparecerá una flecha cerca del comando ataque. Pulsando el botón de dirección derecho puedes acceder a una nueva ventana y elegir un Ataque Especial. Cada personaje tiene varias opciones de su Ataque Especial. Algunas de estas técnicas se pueden aprender durante la aventura, por eso procura ver con atención los objetos que aparecen a continuación... y acuérdate de usarlos.

IMAGEN 20

¡Aprieta!



LOS ATAQUES ESPECIALES SE PUEDEN USAR CUANDO:

- Un personaje tiene menos del 32% de su VIT máxima (Seifer es una excepción, pues puede usar Ataques Especiales cuando su VIT está por debajo del 84% del total) **(imagen 21)**.
- La magia "Aura " actúa sobre algún personaje **(imagen 22)**.

Cuando no tengas mucho tiempo se pueden usar Ataques Especiales. Este factor de emergencia no aparece siempre. El juego evalúa internamente la situación del grupo y activa la posibilidad de usar Ataques Especiales cuando...

- queda poca RST.
- hay estados alterados afectando a algún personaje.
- al menos un miembro del equipo está KO o incapacitado de otra manera.

IMAGEN 21



IMAGEN 22



Consejo

Hay una forma relativamente rápida de disponer de Ataques Especiales sin tener que aplicar "Aura". Quita todas las Habilidades y magias enlazadas con VIT ***(imágenes 23 y 24)****. Esto reducirá la VIT del personaje inmediatamente a su bajo nivel original. Si enlazas ahora las mismas Habilidades y magias otra vez la VIT actual seguirá siendo baja y estará entre el porcentaje que permite a tu personaje usar Ataques Especiales en la batalla.* ***(imagen 25)****.*

CÓMO APRENDER NUEVAS TÉCNICAS

SQUALL > adquiere nuevas técnicas automáticamente cuando mejora su arma. Para mejorar se necesitan objetos específicos, un poco de dinero, un Armero y el conocimiento adquirido tras leer los siete números de la revista mensual "Armas".

QUISTIS > consigue nuevas técnicas usando los objetos que los monstruos dejan después de la batalla (sí quieres más información ve al capítulo "Objetos").

RINOA > busca y lee los números del uno al seis de la revista "Hocicos" para añadir nuevas técnicas al repertorio de Angelo. Abre la cuarta pantalla de Condición de Rinoa en el sub-menú "Condición" y pon el cursor en una nueva técnica cuando Angelo haya aprendido otra **(imagenes 26 y 27)**. Tras haber dado un determinado número de pasos con Rinoa en el equipo, Angelo habrá aprendido una nueva técnica.

ZELL > busca y lee los números del uno al seis de la revista "Karateka" para añadir nuevas técnicas al repertorio de Zell.

IRVINE > sus disparos están determinados por el tipo de munición que use de las que tiene en su repertorio (la munición puede comprarse, mejorarse o ganarse en la batalla).

SELPHIE > se da de forma fortuita y está relacionada con la magia. Selphie no puede aprender activamente nuevas técnicas.

IMAGEN 23

IMAGEN 24

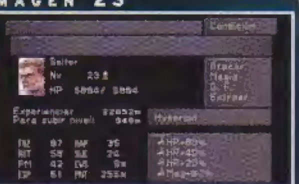


IMAGEN 25

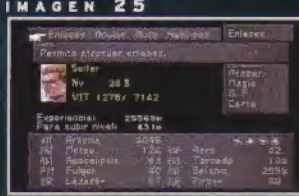
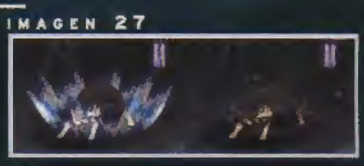


IMAGEN 26



IMAGEN 27



Ataques Especiales de los personajes

Squall

NOMBRE
Samurai

Squall lanza muchos ataques con el Sable pistola a sus enemigos; algunas veces añade un devastador golpe final. El juego elige los tipos de ataque. El número e intensidad de los ataques depende del factor emergencia. Puedes aumentar el poder de ataque de Squall pulsando R1 cuando aparezca el mensaje "Gatillo" durante la ejecución del comando Ataques Especiales.

EFECTOS DEL FACTOR EMERGENCIA Squall lanza más ataques con Ataques Especiales y tiene más posibilidades de hacer uno de los varios golpes finales. Además, este golpe final produce incluso más daño.

PARTICULARIDADES Puedes activar o desactivar el Sable Pistola de Squall en la cuarta pantalla de Condición de Squall. El modo auto disminuye considerablemente la precisión de Squall, por eso quizá querrás tenerlo apagado. Activa el indicador Samurai para tener una idea más clara del orden de ataques de Squall.

TÉCNICAS Squall puede aprender cuatro técnicas. Círculo Letal y Guillotina Cósmica atacan a todos los enemigos, mientras que Súmmum y Mandoble Final dañan a un solo adversario.

Rinoa

NOMBRE
Hada, Angelo

Cuando aparece "Llamada" en la caja de menú de Rinoa puedes elegir que Angelo haga un ataque por sorpresa que ha aprendido junto con Rinoa, o puedes elegir "Hada", y Rinoa atacará con poderes de bruja. Ella tiene el estado especial Hada y aplica magia de forma fortuita (sin gastar sus reservas). Estos ataques provocan cinco veces más del daño normal. Si Rinoa no tiene ataques de magia repartirá constantemente ataques físicos. Los comandos se incapacitan mientras ejecuta esta Ataques Especiales.

EFECTOS DEL FACTOR EMERGENCIA Rinoa y Angelo probablemente usen una destreza más efectiva. Las posibilidades de que Angelo utilice habilidades fortuitamente aumenta.

TÉCNICAS Hay ocho técnicas especiales que se pueden aprender. Angelo puede usar las cuatro primeras en las batallas, y las cuatro últimas pueden usarlas Angelo y Rinoa (**imágenes 28 y 29**).

TÉCNICAS	EFECTO	CONDICIÓN PARA USARLA AL AZAR
¡Angelo al ataque!	Daña a un enemigo	Rinoa ha sido golpeada
Doctor Angelo	Restablece el VIT de un miembro del equipo que lo tenga bajo	Al menos un miembro del equipo tiene bajo el VIT
Angelo resurrector	Revive a un miembro del equipo que esté KO	Al menos un miembro del equipo está incapacitado
Angelo sabueso	Encuentra objetos	Completamente al azar
Cañón Angelo	Daña a todos los enemigos	–
Angelo al rescate	Daña a un enemigo	–
Luna invisible	Hace invencibles a todos los miembros del equipo	–
Estrella fugaz	Daña a todos los enemigos	–

IMAGEN 28



IMAGEN 29

Quistis

NOMBRE
Magia Azul

Quistis usa objetos que ha conseguido de los enemigos para aprender un total de 16 técnicas. Cada una puede alcanzar cuatro niveles diferentes. Cuando se activa su Ataque Especial, verás una lista con todas las técnicas (**imagen 30**). Elige una para que la use (**imagen 31**).

EFECTOS DEL FACTOR EMERGENCIA Los Ataques Especiales de Quistis usan técnicas de niveles altos.

TÉCNICAS Hay 16 técnicas de Magia Azul.

DESTREZA	EFECTO	APRENDIDA AL USAR EL ELEMENTO...	OBJETO CONSEGUIDO DEL MONSTRUO (EJEMPLO)
Ojo láser	Daña a un enemigo	(ya ha sido aprendido)	–
Biometralla	Daña a un enemigo	Bioametralladora	SAM08G, BGH251F2 (2ª vez)
Micromisiles	Daña a un enemigo	Misil	GIM52A, BGH251F2 (2ª vez), Oso de Trabia (poco común)
Láser autoguiado	Daña a un enemigo	Cañón láser	Invencible, Unidad IB 8
Desintegrador	Hace desaparecer a un enemigo	Agujero negro	Wendigo, Guésper
Muerte nivel?	Muerte a ciertos enemigos	Uña maldita	Esqueleto, Sombra, Langosta, Tricéfalo, Molbol
Lluvia ácida	Produce estados alterados en un enemigo	Líquido misterioso	Gueila
Vaho acuático	Produce daño con ELM Agua en todos los enemigos	Agua cristal	Focarrol (pequeño y grande), Langosta
Llamarada	Produce daño con ELM Fuego en todos los enemigos	Pelo de dragón	Seisojos (poco común)
Aliento fétido	Produce estados alterados en todos los enemigos	Tentáculo molbol	Molbol
Electro shock	Produce daño con ELM Rayo en todos los enemigos	Trozo del Coral	Sombra
Barrera total	Defiende a todos los miembros del grupo	Blindaje	Bégimo
Viento blanco	Restablece la VIT en todos los miembros del grupo	Rumor del viento	Adamantaimai
Rayo bomba	Daña a todos los enemigos	Generador	Blitz (poco común)
Megavibración	Daña a todos los enemigos	Tela de araña	Kedachiku
Onda expansiva	Produce el mayor daño en todos los enemigos	Materia oscura	(se produce a partir de 100 Uñas malditas usando la Habilidad de menú "Objetos varios")

IMAGEN 30

IMAGEN 31

Zell

NOMBRE
Kiai

Zell golpea a su objetivo repetidamente con ataques de combate próximos hasta que el cronómetro llega a 0 **(imagen 32)**. Las técnicas aparecerán y se pueden ejecutar pulsando los botones que están indicados en la pantalla. Una técnica parpadeante indica que este es el golpe final. Cuando activas esta técnica el Ataque Especial terminará sin tener en cuenta cuánto tiempo queda.

IMAGEN 32



EFECTOS DEL FACTOR EMERGENCIA La parte del duelo puede durar mucho (hasta más o menos 12 segundos).

PARTICULARIDADES Puedes activar o desactivar el Auto Duelo en la cuarta pantalla de Condición de Zell. Si la función auto está activada no vas a usar tus pulgares, pero el Ataque Especial de Zell se volverá más débil.

TÉCNICAS Zell puede aprender 10 técnicas como máximo.

NOMBRE DE LA DESTREZA	EFECTO	COMBINACIÓN DE BOTONES (UNO DETRÁS DE OTRO REPETIDAMENTE)				
Lluvia de puñetazos	Daña a un enemigo	●	✖	–	–	–
Rodillazo	Daña a un enemigo	→	←	–	–	–
Golpe de talón	Daña a un enemigo	↑	↓	–	–	–
Patada lateral	Daña a un enemigo	←	←	●	–	–
Ataque del delfín	Daña a un enemigo	L1	R1	L1	R1	–
Titán	Daña a un enemigo	↓	●	↑	●	–
Furia ardiente	Daña a todos los enemigos	↓	↓	↓	↓	●
Bala Humana	Daña a un enemigo	↑	✖	↓	▲	●
Novamás	Daña a un enemigo	▲	■	✖	●	↑
Mi juicio final	Daña a un enemigo	↑	→	↓	←	▲

Irvine

NOMBRE
Duelo

Irvine dispara al objetivo con balas especiales durante un período corto de tiempo. Elige un tipo de ataque (cada uno está relacionado con un tipo de bala) de la lista que aparece para que Irvine use un tiro en particular. Sólo puede disparar mientras tenga balas. Cuando su reserva está vacía tienes que conseguir o mejorar nueva munición. (Esta munición especial no se gasta durante las batallas normales.)

EFECTOS DEL FACTOR EMERGENCIA El periodo de tiempo permitido para los disparos especiales irá aumentando.

TÉCNICAS Irvine puede usar ocho tipos de disparo diferentes.

TIPO DE DISPARO	EFECTO	MUNICIÓN REQUERIDA
Tiro normal	Daña a un enemigo	Bala común
Tiro múltiple	Daña a todos los enemigos	Bala expansiva
Tiro venenoso	Daña a un enemigo y le aplica sobre él un estado alterado	Bala negra
Tiro incendiario	Provoca daño con Fuego en todos los enemigos	Bala pírica
Tiro devastador	Daña a un enemigo	Bala de poder
Tiro continuo	Daña a un enemigo	Bala rápida
Tiro penetrante	Daña a un enemigo venciendo sus defensas	Bala antitanque
Tiro fulmíneo	Daña a un enemigo	Bala iónica

Selphie

NOMBRE
Ruleta

Selphie usa varias combinaciones de magia al azar. Si no quieres usar la magia que aparece en la caja menú, elige "Repetir" para ver otra combinación. Si no, confirma la combinación actual con "Usar". Selphie puede usar la reserva de magia de sus amigos. Algunas veces verás magias en la caja menú que sólo podrá usar ella.

EFECTOS DEL FACTOR EMERGENCIA Cuanta más magia se use aumenta la posibilidad de usar la magia más potente.

Ataques Especiales de otros personajes

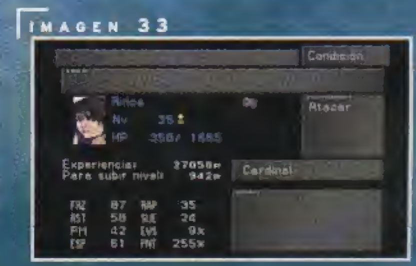
Los siguientes personajes usan Ataques Especiales que son más simples que las de los personajes principales. Seifer es el único que puede usar Ataques Especiales después de que su VIT haya bajado a 84% del total. Los demás usan sus Ataques Especiales cuando su VIT ha bajado a 32% o menos.

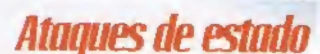
NOMBRE	TÉCNICA	EFECTO	OBJETIVO	TIPO
Laguna	Desperado	Ataque con granada de mano y Ametralladora	Todos los adversarios	Físico
Kiros	Carnicería	Ataca a un oponente varias veces	Un adversario	Físico
Ward	Mataballenas	Salta y provoca una explosión cuando llega al suelo	Todos los adversarios	Físico
Seifer	Exterminio	Ataque Fuego seguido de ataque con espada	Todos los adversarios	Físico, Mágico
Edea	Luz helada	Ataca con una columna de hielo	Un adversario	Mágico

Cambios de estado

Los personajes (y los adversarios) no sólo sufren daño físico en las batallas. Sus condiciones básicas pueden verse alteradas para mejor o para peor. Los cambios de estado negativos casi siempre se refieren a estados alterados; en cambio, se les conoce como cambios de estado. Hay varios estados alterados (pero no los cambios de estado positivos) que persisten después de que la batalla haya terminado. Si no curas a todos tus personajes durante la lucha, comprueba su estado inmediatamente después de haber terminado. La siguiente batalla no te resultará fácil si tus personajes están KO o mudos... Puedes comprobar el estado de tus personajes en la pantalla de Condición **(imagen 33)**.

IMAGEN 33





cómo jugar

Ataques de estado

Los ataques de estado permiten a los personajes provocar al mismo tiempo estados alterados en los adversarios mientras los atacan físicamente. Muchos tipos de magia producen estados alterados en tus adversarios. Por ejemplo, si un personaje enlaza la magia Morfeo, su ataque físico hará que el estado alterado afecte al objetivo. Para conseguir este ataque dual, tienes que elegir la opción Enlace del menú principal **(imágen 34)**. Siguiendo en esta opción, debes enlazar magia en el menú Enlace. Ve a la Habilidad Enl.ataque EST cuando hayas enlazado un G.F. que haya aprendido esta Habilidad. Si esta Habilidad está disponible, aparecerá escrita en blanco encima de VIT en la pantalla enlace. Debes moverte dos veces hacia la izquierda para encontrarte con esta Habilidad en la pantalla. Cuando hayas hecho esto, puedes seleccionar la Habilidad de ataque de estado y luego elegir la magia que quieres enlazar con ella **(imágen 35)**. Las posibilidades de que un personaje provoque estados alterados cuando ataca pueden aumentar de diferentes medios:

IMAGEN 34

IMAGEN 35

- **Aumento de la PNT% de un personaje.**
- **Aumento de la SUE de un personaje.**



Defensa de estado

La defensa de estado permite a los personajes defenderse de los estados alterados que lanzan sus adversarios. Muchos tipos de magias protegen a tus personajes de los ataques de estado. Por ejemplo, si un personaje usa Defensa EST contra Piedra, el ataque de estado particular no tendrá efecto y el personaje no quedará petrificado. Para obtener una defensa de estado, tienes que elegir la opción Enlace del menú principal. Ahora debes escoger enlazar magia del menú Enlace. Vea la Habilidad Enl. defensa EST cuando hayas enlazado un G.F. que ya ha aprendido esta Habilidad*. Si esta Habilidad está disponible, aparecerá escrita en blanco encima de VIT en la pantalla de enlace de magia. Tienes que moverte dos veces hacia la izquierda para encontrarte con esta Habilidad en la pantalla. Cuando hayas hecho esto, puedes seleccionar la Habilidad de defensa de estado, y luego escoger la magia que desees enlazar con ella (imagen 36). Las posibilidades de que un personaje resista ciertos ataques de estado puede aumentar por diferentes motivos:

- Aumento del ESP de un personaje.
- Si usas el objeto Sal heroica en las batallas el personaje se vuelve temporalmente a los estados y a otros ataques.

*Algunos G.F. pueden aprender Habilidades de defensa de estado superiores a medida que vayas avanzando en el juego (imagen 37).

IMAGEN 36

IMAGEN 37

Magia que aumenta la defensa de estado

La magia enlazada con Enl. defensa EST normalmente sólo aumenta la defensa del personaje contra el estado relacionado con la magia enlazada. Por ejemplo, si se enlaza "Bio" sólo aumentará la defensa del personaje contra Veneno. Sin embargo, los siguiente cuatro tipos de magia que te presentamos a continuación, aumentan muchas defensas de estado: **Enl: aumenta Defensa EST: No aumenta Defensa EST**

NOMBRE/ ESTADO	MUERTE	VENENO	PIEDRA	CEGUERA	MUDEZ	LOCURA	ZOMBI	SUEÑO	FRENO	PARO	MALDICIÓN	CONFUSIÓN
Sanctus	Enl	Enl	-	-	-	Enl	Enl	Enl	-	-	Enl	Enl
Esna	-	Enl	Enl	Enl	Enl	Enl	-	Enl	Enl	Enl	-	Enl
Espejo	-	Enl	Enl	Enl	Enl	Enl	-	Enl	Enl	Enl	-	Enl
Dolor	-	Enl	-	Enl	Enl	-	-	-	-	-	Enl	-

Cambios de estado negativos (estados alterados)

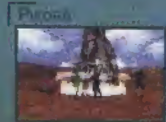
ESTADOS ALTERADOS	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	CAUSADO POR OBJETO (I), MAGIA (M) COMANDO (C)	DESAPARECE CON EL OBJETO (I), MAGIA (M), COMANDO (C)
KO, Muerte	KO: KO instantáneo; Muerte: KO a través de un cambio de estado VIT = 0, objetivo fuera de juego*	Piedra muerte (I) Muerte (M)	Cola de Fénix, Omnifénix (I) Lázaro, Lázaro+ (M) Resucitar (C)
Veneno	Pierde VIT con cada acción*	Bio (M)	Antídoto (I) **
Piedra	Se convierte en piedra*	Petra (M)	Aguja de oro (I) **
Ceguera	No podrá volver a ver y no acertará a darle al adversario cuando le ataque*	Tiniebla (M)	Colirio (I) **
Mudez	No podrá volver a usar magia, objetos y Habilidades de comando o invocar a los G.F.s*	Mutis (M)	Hierba del eco (I) **

Muerte



Veneno

Piedra

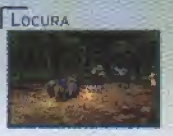


Ceguera

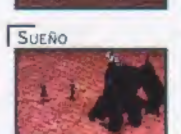




Cambios de estado negativos (estados que no son normales)


LOCURA

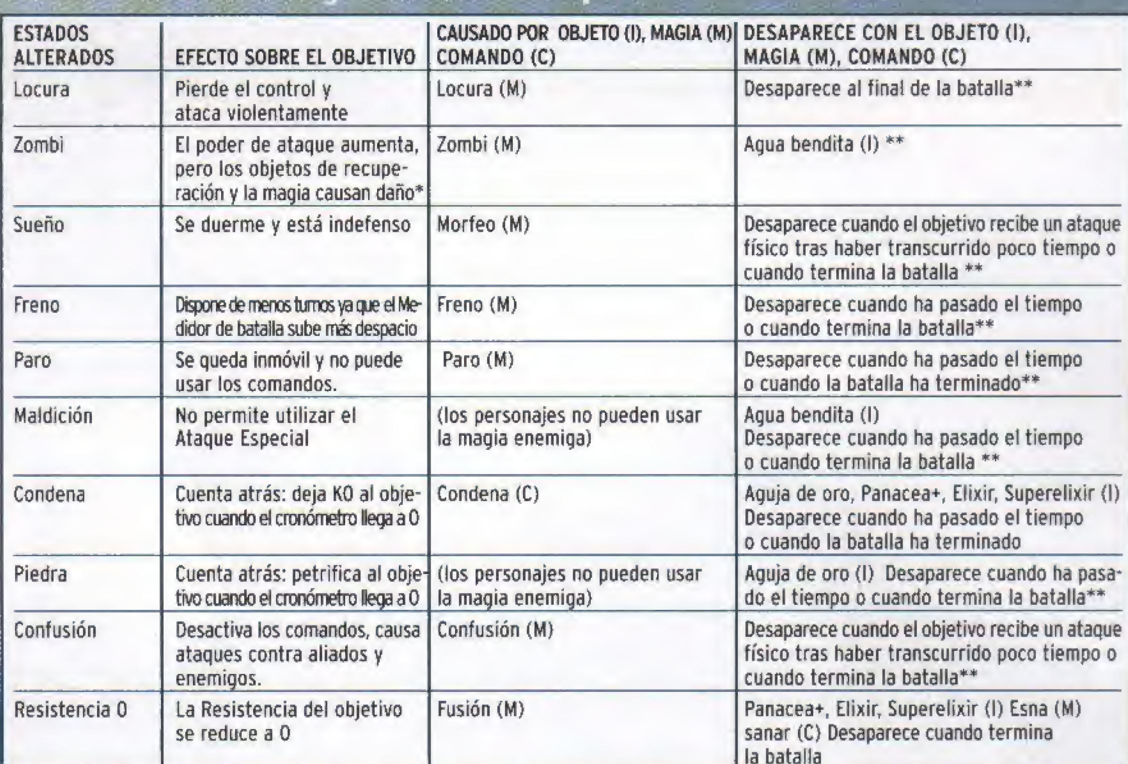

ZOMBI


SUEÑO


FRENO


PARO


CONDENA



ESTADOS ALTERADOS	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	CAUSADO POR OBJETO (I), MAGIA (M) COMANDO (C)	DESAPARECE CON EL OBJETO (I), MAGIA (M), COMANDO (C)
Locura	Pierde el control y ataca violentamente	Locura (M)	Desaparece al final de la batalla**
Zombi	El poder de ataque aumenta, pero los objetos de recuperación y la magia causan daño*	Zombi (M)	Agua bendita (I) **
Sueño	Se duerme y está indefenso	Morfeo (M)	Desaparece cuando el objetivo recibe un ataque físico tras haber transcurrido poco tiempo o cuando termina la batalla **
Freno	Dispone de menos turnos ya que el Medidor de batalla sube más despacio	Freno (M)	Desaparece cuando ha pasado el tiempo o cuando termina la batalla**
Paro	Se queda inmóvil y no puede usar los comandos.	Paro (M)	Desaparece cuando ha pasado el tiempo o cuando la batalla ha terminado**
Maldición	No permite utilizar el Ataque Especial	(los personajes no pueden usar la magia enemiga)	Agua bendita (I) Desaparece cuando ha pasado el tiempo o cuando termina la batalla **
Condena	Cuenta atrás: deja KO al objetivo cuando el cronómetro llega a 0	Condena (C)	Aguja de oro, Panacea+, Elixir, Superelixir (I) Desaparece cuando ha pasado el tiempo o cuando la batalla ha terminado
Piedra	Cuenta atrás: petrifica al objetivo cuando el cronómetro llega a 0	(los personajes no pueden usar la magia enemiga)	Aguja de oro (I) Desaparece cuando ha pasado el tiempo o cuando termina la batalla**
Confusión	Desactiva los comandos, causa ataques contra aliados y enemigos.	Confusión (M)	Desaparece cuando el objetivo recibe un ataque físico tras haber transcurrido poco tiempo o cuando termina la batalla**
Resistencia 0	La Resistencia del objetivo se reduce a 0	Fusión (M)	Panacea+, Elixir, Superelixir (I) Esna (M) sanar (C) Desaparece cuando termina la batalla

*Este estado no acaba aún hasta después una cierta cantidad de tiempo o cuando termine la batalla
**Puede curarse con: Panacea, Panacea+, Elixir, Superelixir (I), Esna (M), sanar (C)


PIEDRA


CONFUSIÓN


RESISTENCIA 0

Cambios de estado positivos

CAMBIO DE ESTADO	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PROVOCADO POR EL ELEMENTO (I), MAGIA (M), COMANDO (C)	DESAPARECE CON EL ELEMENTO (I), MAGIA (M), COMANDO (C)
Prisa	Proporciona rapidez, el Medidor de batalla se llena antes, pero la protección dura menos	Prisa (M)	*
Revitalia	La VIT se rellena lentamente durante la batalla	Revitalia (M)	*
Coraza	Reduce el daño del ataque físico recibido	Coraza (M) Piedra escudo (I)	*
Escudo	Reduce el daño del ataque mágico recibido	Escudo (M) Piedra escudo (I)	*
Espejo	Refleja la mayoría de la magia que lanza un solo enemigo	Espejo (M) Resplandor de rubí (G.F. Carbúnculo)	*
Aura	Petras Límite se puede usar más a menudo	Aura (M) Piedra aura (I)	*
Invulnerable	No recibe daño ni cambio de estado	Sal heroica beta, Sal heroica, Sal sagrada beta, Sal sagrada (I)	Desaparece cuando ha pasado el tiempo o cuando ha terminado la batalla
Levitación	No recibe ningún daño del ataque con Tierra	Lévita (M)	*
Doble	Permite el uso de dos magias al mismo tiempo	Doble (M) Custodio del averno (G.F. Cerbero)	Antimagia (M) Desaparece al final de la batalla
Triple	Permite el uso de tres magias simultáneamente	Triple (M) (GF Cerbero)	Antimagia (M) Desaparece al final de la batalla
Defensa	Reduce el daño físico y el daño mágico recibido a 0	Defensa(C) –	Desaparece cuando se confirma el siguiente comando o cuando termina la batalla
Hada	Activa los poderes de bruja, inutiliza los comandos; usa la magia al azar, provocando cinco veces más daño normal, las reservas de magia no se agotan	Hada (una de los Ataques Especiales)	–

*Desaparece con Antimagia (M), después de que haya pasado una cierta cantidad de tiempo o cuando termine la batalla

HADA




DOBLE


TRIPLE


DEFENSA

INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICES

cómo jugar

Cambio de estados provocados por las "Auto" Habilidades

Hay unas Habilidades de personaje poco comunes (tienes que enlazarlas) que afectarán automáticamente el estado del personaje durante la batalla. Son:

- Autoprisa: permite al personaje actuar más a menudo ya que su Medidor de batalla se llena más deprisa.
- Autocoraza: reduce el daño físico recibido.
- Autoescudo: reduce el daño mágico recibido.
- Autoespejo: refleja casi todas las magias.
- Autopoción: hace que el personaje use automáticamente una magia para recuperarse cuando esté herido.

Estas cuatro Habilidades son efectivas incluso si el personaje está KO. Esto significa que no podrás revivir ni curar a un personaje que ha enlazado Autoespejo con magia. Autopoción puede que no siempre sea útil, pues si ves que tus reservas se gastan deprisa seguramente querrás que el personaje haga alguna acción importante antes que tomar una medicina. Sin embargo, las demás Habilidades, (sobre todo Autoprisa) son muy útiles.

Ataques elementales de defensa

"Elemental" es un atributo físico. Los ataques físicos con propiedades elementales causan más daño que los ataques físicos sin propiedades elementales. Hay ocho elementos: Fuego, Frío, Rayo, Tierra, Veneno, Aire, Agua y Sacro (imagen 38). Cuando enlaces magia o veas la pantalla de estado de tus personajes podrás observar detalles importantes:

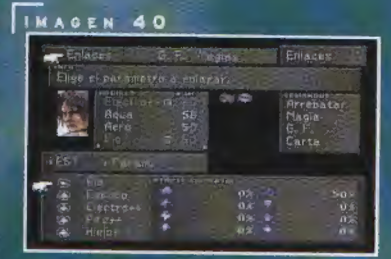
IMAGEN 38

IMAGEN 39



Ataque ELM: esto es un enlace de magia a un ataque elemental. Para conseguir este ataque dual, tienes que elegir la opción Enlace del menú principal. Siguiendo esta opción, tienes que escoger enlazar magia en el menú Enlace (imagen 39). Ve la Habilidad Enl. ataque ELM cuando hayas enlazado un G.F. que tenga esta Habilidad. Si esta Habilidad está disponible, aparecerá escrita en blanco encima de VIT en la pantalla enlace de magia. Debes moverte dos veces a la izquierda para encontrarte con esta Habilidad en la pantalla. Cuando lo hayas hecho, puedes elegir la Habilidad de ataque elemental y escoger la magia que quieras enlazar con ella (imagen 40). Aquí sólo se puede enlazar magia con una propiedad elemental, como Hielo++, que tiene la propiedad del Frío, o Electro++, que tiene la propiedad Rayo. Una vez que hayas enlazado esta magia, el ataque físico del personaje tendrá una propiedad elemental. Cuanto más poderosa sea la magia enlazada, más aumenta la propiedad elemental. La estadística elemental, como puede verse en la segunda pantalla de estado personaje, puede alcanzar un máximo de 100%.

IMAGEN 40



Ejemplo: **Si un personaje, que tiene enlazadas a Enl. ataque ELM las magias Hielo, Hielo+ o Hielo++, ataca a un enemigo que es vulnerable a Frío, los ataques contra este personaje pueden causar más daño del normal. Si la estadística Frío de este personaje está al 100%, el ataque provocará el doble de daño; y si está al 50% el daño será de más de 1,5x del daño normal.**

Defensa ELM: establece una propiedad elemental en la defensa del personaje. Dependiendo del elemento que se use, el personaje se puede defender contra ciertos ataques elementales. Para conseguir esta defensa, debes elegir Enlace en el menú principal. Siguiendo en esta opción, tienes que escoger enlazar magia. Ve a la Habilidad Enl. defensa ELM cuando hayas enlazado un G.F. que ha aprendido esta Habilidad*. Si esta Habilidad está disponible, aparecerá escrita en blanco encima de VIT en la pantalla de enlace de magia. Cuando hayas hecho esto, puedes seleccionar la Habilidad defensa elemental y luego elegir la magia con la que la quieras enlazar. Aquí sólo se puede enlazar magia con una propiedad elemental. Cuando se ha enlazado esta magia, la defensa física del personaje tendrá una propiedad elemental. Cuanto más poderosa sea la magia enlazada, más aumenta la propiedad elemental. Puedes ver las estadísticas de defensa elemental de los personajes en la segunda ventana de estado.

Ejemplo: Defensa ELM Rayo protege a los personajes de los ataques de Rayo. También puede curar al personaje si es completamente inmune a Rayo. Los personajes que son vulnerables, como consecuencia de su enlace, magia o G.F. de Rayo recibirán, sin embargo, más daño con los ataques de Rayo.

*Algunos G.F. pueden aprender Habilidades de defensa elemental superiores a medida que avanzan en el juego (**imagen 41**).

Consejos generales del juego

Intercambio de personajes

A menudo tendrás la oportunidad de elegir a los personajes de tu equipo. A pesar de que es tentador elegir solamente en tus héroes favoritos, tienes que intentar convocar a todos los amigos de Squall con más o menos frecuencia: necesitarás las destrezas de todos durante y al final del juego. El cambio de personajes es una excelente ocasión no sólo para aprender a resolver la complejidad de la magia, el sistema de enlace, sino también para familiarizarse con los Ataques Especiales de cada personaje, por ejemplo.

¡Guarda a menudo la partida!

Cuando veas un Punto de salvación, úsalo. En la mayoría de los sitios, los Puntos de salvación indican peligro o la proximidad de situaciones cruciales. Lo más importante, es que guardes tu juego tan pronto como sea posible después de haber conseguido un nuevo G.F. o un objeto que hayas estado buscando.

Experimenta con los objetos y la magia

Los objetos y las magias tienen tantos usos que necesitas tiempo para experimentar. Guarda tu juego después de haberlos usado.

Habla con los personajes a menudo

Algunos personajes tienen más información de lo que te imaginas. Dirígete a menudo hacia ellos y vuelve a hacerlo cuando hayan ocurrido nuevos acontecimientos. Puede que te enteres de más cosas de las que pensabas. También debes recordar que puedes hablar con los miembros de tu equipo, así que hazles pensar.

Prueba nuevas Habilidades

Cuando tus G.F. han aprendido nuevas Habilidades que tus personajes pueden usar, debes ponerlas a prueba. Enlaza varias combinaciones de Habilidades de comando, personajes y grupo para que veas cual va mejor con cada personaje. Además usa tus Habilidades de menú y comprueba qué objetos y magias puedes conseguir al producir otros objetos y magias.

Enlaza magias a menudo

Tras conseguir nuevos tipos de magia o más de un tipo debes enlazar la magia de tus personajes otra vez. Utiliza Autopción, que está en el submenú Enlace y pon a prueba las tres opciones (Ataque, PM, Defensa). Un potente tipo de magia reemplazará a menudo la que ya has usado, aumentando las estadísticas de tus personajes. Además, cuanta más magia tengas de un tipo, más van a mejorar las estadísticas.

Jardín de Balamb

Hace un día precioso en el Jardín de Balamb, la escuela de mercenarios conocida en todo el mundo. Squall Leonhart y su compañero de entrenamiento Seifer Almasy han estado ejercitándose con el sable pistola, probando sus inmensas pistolas espada hasta el límite. Seifer no jugó limpio, haciéndole a Squall un fuerte corte en la frente ***(imagen 1)****. Squall se despierta con un terrible dolor de cabeza en la enfermería de la escuela. Mientras la médico, Dra. Kadowaki, llama al instructor de Squall para que lo recoja, Squall vislumbra a una chica que lo observa. Parece que conoce a Squall, pero antes de que él reaccione se desvanece. Entra la instructora Trepe* ***(imagen 2)****, recoge a su estudiante favorito y le lleva al aula 2F.*

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Sigue a Quistis Trepe por el pasillo cubierto y al ascensor (imagen 3). Necesitarás provocar partes de la conversación (casi monólogo) con Quistis pulsando el botón ⭘. Éste será uno de los botones que más uses durante tu aventura. Al abandonar el ascensor, sigue a Quistis por el pasillo hasta la clase de la izquierda. Todo el mundo se sentará antes de que Quistis anuncie que hoy es el día del examen práctico Seed. Squall y Seifer son dos de los estudiantes que van a hacer este examen hoy. Después de reprimir a Seifer por su comportamiento durante el entrenamiento, Quistis le pide a Squall que se acerque a la parte delantera del aula (imagen 4). Acércate a la instructora Trepe. Te recordará que todavía debes visitar la Caverna de las Llamas como trabajo de campo. Debido a su lesión, a Squall se le había olvidado hasta ahora. Despues de haberle dicho que se encuentre con Quistis en la puerta principal a las 4 de la tarde, ahora eres libre para recopilar información.



Siéntate en la última fila del aula, cerca de la pared de detrás de la pantalla **(imagen 5)**. Enciende el panel de estudio de Squall y asegúrate de leer la entrada marcada como **"NUEVO"**. Pulsa el botón ⭘ repetidamente para recibir tus primeros G.F.: Quetzal y Shiva. Ellos representan a los elementos Rayo y Frío. Ahora, asegúrate de ponerte al día con las características del sistema informático, llamado Red del Jardín de Balamb **(imagen 6)**. La guía es extremadamente valiosa y te dará información sobre muchos aspectos del juego. También puedes acceder a ella desde el menú principal. Por ahora, curiosea por las categorías de la red de la escuela para hacerte una idea de la vida en la academia.

IMAGEN 5



IMAGEN 6

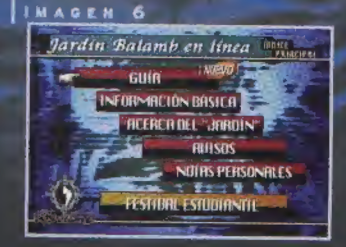


IMAGEN 3

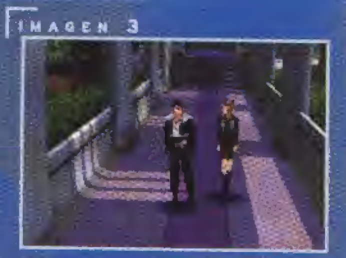


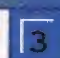
IMAGEN 4



Para obtener G.F. QUETZAL, G.F. SHIVA

CARTAS RARAS: Mogurito, Quistis, Leviatán, Rubí, Gilgamesh (es probable que sólo ganes estas cartas más adelante, pese a que teóricamente están disponibles)

Puntos para guardar 3



Puntos de extracción Cura, Esna, Hielo

consejo

Siempre que recibas un nuevo G.F. se te dará la oportunidad de que le cambies el nombre. Este libro de estrategia se referirá a los G.F. por su nombre original.

IMAGEN 7



Cuando hayas digerido suficiente información, vuelve a la pantalla principal del panel de estudio (el botón ▲ es el botón universal para "cancelar") y apaga el panel de estudio cuando se te dé la oportunidad. Enlaza tus G.F. y Habilidades. Asegúrate de enlazar el comando "Extraer". Ahora, abandona el aula y camina hacia la parte inferior de la pantalla. Cuando estés a punto de girar hacia el pasillo que lleva al ascensor, una joven chica correrá hacia ti. Ella es una estudiante de intercambio del Jardín de Trabia, otra de las tres academias Seed. Se presentará más adelante como Selphie. Después de haber superado el examen Seed escrito en el Jardín de Trabia, Selphie Tilmitt está aquí para hacer el examen práctico. Te pedirá que le des un paseo por el Jardín de Balamb. Después de decirle que sí, sube al ascensor y baja al vestíbulo 1F **(imagen 7)**.

Explicarás automáticamente el directorio que está en frente y a unos pasos por debajo del ascensor. Mira bien y observa que el directorio es un atajo a los varios sectores del Jardín de Balamb (hasta el momento) (imagen 8). Te puede ahorrar caminatas, ya que los pasillos son bastante largos. Después de haberle explicado a Selphie la distribución de la escuela, eres libre para explorar el lugar por ti mismo. Ahora tendrás la primera oportunidad de guardar tu juego. Hay un punto para guardar a la izquierda del directorio cuando estás de cara a él.

IMAGEN 8

Usa esta oportunidad para recibir tu primera mano de cartas: súbete al ascensor y habla con el estudiante del pasillo. Te dará siete cartas y te explicará que puedes retar a la gente a una partida de triple triada pulsando el botón ■. Ahora visita la biblioteca (un lugar que merece la pena visitar varias veces) y camina hacia el alto estante para libros que está en la parte superior de la pantalla, junto al cuadro. Entrarás en un primer plano de la esquina de al lado del muro superior y verás el primer punto de extracción. Úsalo antes de abandonar la librería. Si eliges visitar la Cafetería, te encontrarás con Seifer y sus compañeros, Viento y Trueno (imagen 9). Son una pareja molesta que no debes subestimar (la Cafetería consiste en dos pantallas. Si subes los dos escalones que hay en la parte superior derecha de la primera pantalla llegarás a la zona de las mesas). Si te atreves, enlaza tus G.F. y las Habilidades que estén disponibles en este momento y pasea por la Zona de entrenamiento. Puesto que esta es una buena oportunidad para familiarizarte con el sistema de batallas, el monstruo de aquí será duro de pelar para un solo luchador (imagen 10). También, si te introduces demasiado en el vestíbulo con aspecto de jungla, es posible que te encuentres con el Arqueosaurio, un monstruo inmenso al que no podrás derrotar por ti solo.

IMAGEN 9

IMAGEN 10

Toda esta exploración puede hacerse en un nivel posterior, con lo que si prefieres ganar tu primera experiencia bélica, sigue hasta la puerta principal. Cuando abandonas el edificio y has caminado por el ancho camino de escalones, busca el punto de extracción en el lado izquierdo de la pantalla y úsalo. Sigue andando hacia la parte inferior de la pantalla hasta que llegues a la puerta y veas a Quistis. En este punto, deber sacar a uno de tus G.F. en el submenú Enlazar y pasárselo a Quistis, que ahora pertenece a tu equipo, enlázalo. Enlaza también sus comandos de Habilidad. Cuando estés preparado, sal del Jardín de Balamb caminando hacia la parte inferior de la pantalla (imagen 11).

IMAGEN 11

Squall y Quistis están ahora en el mapa del mundo. La carretera alquitranada te lleva a la ciudad de Balamb. Si vas en dirección opuesta llegarás a la parte este de la isla y encontrarás la entrada a la Caverna de las Llamas en el lado de la montaña. Puesto que la misión a cumplir es encontrar y derrotar a Ifrit en su Caverna de las Llamas, no se te echará en cara si exploras Balamb antes. Elige una opción y después explora el otro camino de acción.

CAFETERÍA / QUAD / ENFERMERÍA



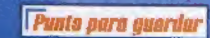
Jardín de Balamb

DORMITORIO 1F

Después de la Graduación
REVISTA MENSUAL "ARMAS"
Número de abril



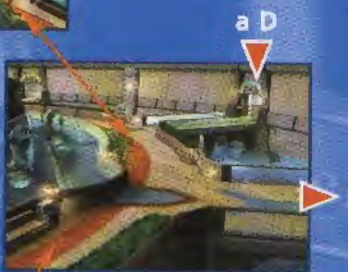

a B

Punto para guardar


ENTRADA 1F

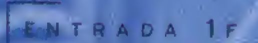
a A
a B
a C

a F
a D



a E
a G
ASCENSOR

PUERTA PRINCIPA

PARKING





Punto para guardar


CURA *Punto de extracción*

a C


Mapa del mundo

INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.1
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

3 F



ESNA *Punto de extracción*



BIBLIOTECA, 1F





a E



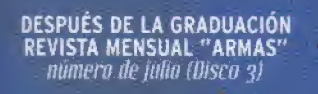
"EXPEDIENTE F" 1



3ª Planta
ASCENSOR



ELECTRO *Punto de extracción*



DESPUÉS DE LA GRADUACIÓN
REVISTA MENSUAL "ARMAS"
número de julio (Disco 3)

Punto para guardar



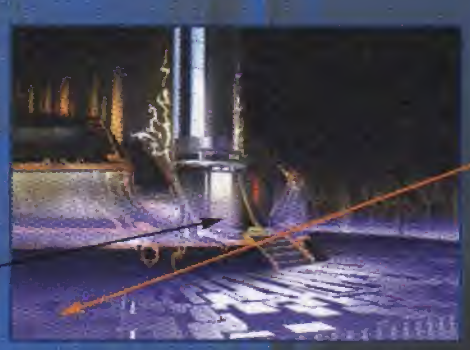




CENTRO DE ENTRENAMIENTO

a D

NIVEL MD (DISCO 2)



ASCENSOR MD



BIO *Punto de extracción (oculto)*



2 F





PANEL DE ESTUDIO


2ª planta ascensor



Ciudad de Balamb

Esta ciudad idílica te ofrece varias diversiones y la visitarás frecuentemente más adelante. Por ahora, sigue adelante hacia la parte inferior de la pantalla hasta que llegues a una especie de cruce con una señal y varias macetas con hojas.

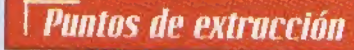
Usa el punto de extracción de la parte inferior izquierda de la pantalla y continua hacia la izquierda. Visita la tienda (en el lado derecho de la pantalla, justo en frente de la estación) (imagen 1) y compra unos cuanto objetos curativos básicos como por ejemplo Antídotos, Colirios y Hierbas del eco. Compra también algunas Tiendas de lona pero no te gastes mucho dinero: lo necesitarás para comprar el billete de tren más tarde. Abandona la ciudad y sigue hasta el extremo más alejado de Balamb. Guarda tu partida antes de pasar por la entrada de la cueva, en el lado montañoso.

IMAGEN 1

Para obtener

CARTAS RARAS:	Eolo, Zell
REVISTAS:	Timber Maniacs (número 1), "Karateka" 003
TIENDAS:	Tienda de objetos, Armero a pedido, Hotel (una manera barata de regenerar VIT)

Puntos para guardar 1


Puntos de extracción Electro, Cura





REVISTA "TIMBER MANIACS"
sí no se encuentra en el hotel

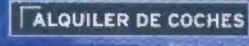


Punto para guardar

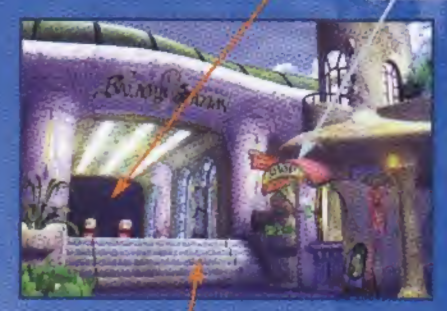


TIENDA DE OBJETOS

ALQUILER DE COCHES



Mapa del mundo





TIENDA DE COMESTIBLES





ELECTRO *Punto de extracción*

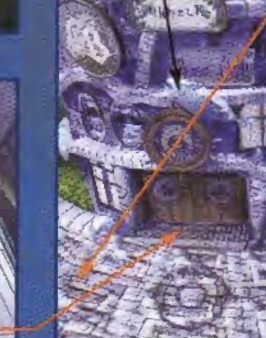
REVISTA "TIMBER MANIACS"
sí no se encuentra en la estación

Punto para guardar

CURA *Punto de extracción*



HOTEL









PUERTO

COMBATE REY 003
(situación)

Cueva de Ifrit

Después de guardar tu partida, entra en la zona de la Caverna de las Llamas. El escenario cambiará. Cuando estés cerca te saludarán dos misteriosos profesores del Jardín (imagen 1). Te pedirán que elijas un tiempo límite entre 10, 20, 30 o 40 minutos. Entonces se apartarán. Ahora tienes la cantidad de tiempo necesaria para penetrar en la Caverna de las Llamas, encuentra a Ifrit y véncele. El contador aparece en la esquina superior derecha de la pantalla. Intenta ser preciso con tu estimación: se considerará favorablemente si consigues tu meta cerca del tiempo que hayas elegido. 20 minutos te da un amplio tiempo, mientras que 10 minutos puede resultar un poco corto, puesto que vas a experimentar una serie de encuentros poco amigables antes de llegar a Ifrit. Por supuesto, puedes intentar escapar de estas batallas preliminares para ahorrar tiempo.

IMAGEN 1



Para obtener GF IFRIT
CARTAS RARAS: Ifrit

Puntos de extracción Piro

JEFAZO, G.F. Al entrar, sigue el camino ancho hacia arriba y a la derecha (imagen 2). Sigue este camino a través de otra pantalla, donde se inclina a veces para arriba. Camina hasta la parte superior de la pantalla. Si estás tranquilo con el tiempo, camina a la derecha de la intersección en la siguiente pantalla y usa el punto de extracción. Si no lo haces, usa el punto de extracción después de derrotar a Ifrit.

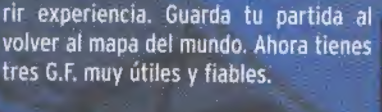
consejo

Haz que tus G.F. aprendan "Apoyo" al principio. Esta Habilidad te permitirá aumentar su poder atacante durante la batalla (consulta la sección "Habilidades" del capítulo "Enlazar"). Es particularmente útil en peleas de jefazos como la pelea contra Ifrit. Shiva puede causar daños adicionales, haciendo la batalla más corta.

IMAGEN 2

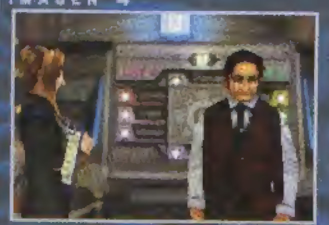


IMAGEN 3



Sigue para arriba en el camino principal hasta que se acabe en un agujero inmenso en el suelo (imagen 3). Tu llegada hace que Ifrit salga de las profundidades. Es relativamente duro de pelar, pero es débil contra el Hielo, al igual que todas las criaturas de fuego. Convoca al G.F. Shiva repetidamente y usa el G.F. Quetzal también. Uno de los personajes no enlazados con el G.F. Shiva debe lanzar la magia Hielo. Tus ataques físicos son mucho menos efectivos. Intenta extraer la Cura de Ifrit y úsala cuando sea necesario. Si consigues derrotar a Ifrit antes de que se acabe el tiempo estará de acuerdo en acompañarte como G.F.. Entonces, la cuenta atrás se para. Enlaza a Ifrit tan pronto como lo derrotes y vuelvas de la entrada de la cueva. Ahora hay tiempo para que uses el punto de extracción si no lo hiciste por el camino al entrar. Usa también los encuentros aleatorios en la Caverna de las Llamas para extraer magias y adquirir experiencia. Guarda tu partida al volver al mapa del mundo. Ahora tienes tres G.F. muy útiles y fiables.

IMAGEN 4



Después de volver al Jardín de Balamb se te felicitará y se te pedirá que te pongas tu uniforme Seed. Visita tu dormitorio, gírate hacia la cama de tu habitación y pulsa el botón ⊗ con el fin de recibir una opción de ropas. También hay un punto para guardar en el dormitorio. La siguiente parte de la aventura se activa cuando vuelves al directorio del pasillo 1F. El director Cid reúne a unas cuantas personas y les explica el examen práctico Seed que hay que hacer (imagen 4).

LUCHA FINAL





PIRO *Punto de extracción*











Mapa del mundo

Dollet

Tu examen práctico Seed es, de hecho, una misión real. Debes ayudar a Dollet, un país al oeste de Balamb, luchar contra las fuerzas invasoras de su país vecino por el oeste, Galbadia. Esta fuerte nación militar ha roto la paz que ha existido durante los últimos 17 años o así y ahora ocupa la ciudad de Dollet. Las tropas Seed llegan allí en escuadrones de tres. Squall está en un escuadrón con Zell Dinchi, un chico de la ciudad de Balamb y experto en artes marciales. Aunque les pese a Squall y a Zell, Seifer es elegido el líder del equipo. Deben embarcar en el puerto de Balamb.

IMAGEN 1



El escuadrón sube automáticamente a un coche en el aparcamiento y abandona el Jardín de Balamb. Gira el vehículo hacia la ciudad y conduce a través de la entrada. Llegarás al puerto de Balamb automáticamente. Enlaza a Zell con el G.F. que Quistis ha utilizado hasta ahora. También enlaza sus Habilidades. Camina hacia el extremo final del muelle y sube por el desembarcadero para embarcar en la nave Seed (**imagen 1**).

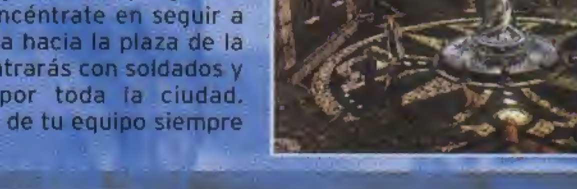
IMAGEN 2



Debido a los duros comentarios de Seifer, el viaje a Dollet no es precisamente placentero (**imagen 2**). Sigue las líneas de conversación que puedas antes de desembarcar. Cuando acabe el film estarás preparado para hacerte con el control. Sigue los pasos, guarda tus progresiones en el punto para guardar y concéntrate en seguir a Seifer por la carretera pavimentada hacia la plaza de la ciudad de Dollet (**imagen 3**). Te encontrarás con soldados y soldados de elite de Galbadia por toda la ciudad. Asegúrate de curar a los miembros de tu equipo siempre que sea necesario.



IMAGEN 3



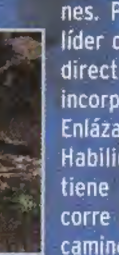
Conforme a las órdenes, tu escuadrón llega a la plaza de la ciudad y espera durante un largo periodo de tiempo. Como no ocurre nada, Seifer decide ir rápido hacia la Torre de emisión, y os pide que le acompañéis. Coge el camino superior izquierdo de la plaza de la ciudad y cruza el puente (**imagen 4**). El camino que lleva a la Torre de emisión está lleno de soldados derrotados. Dirígete a ellos para intentar descubrir lo que está ocurriendo.

IMAGEN 4



En la cima de la montaña (**imagen 5**) Seifer se apresura hacia la Torre de emisión. En este momento, Selphie llega jadeando a la cima. Tiene nuevas órdenes. Puesto que Seifer, el líder del escuadrón, ha ido directamente, Selphie se incorpora a Squall y Zell. Enlázala con el G.F. y las Habilidades que Seifer tiene hasta ahora. Ahora corre por lo que queda de camino a la derecha. Haz una curva y acaba enfrente de la Torre. Entra, utiliza el punto de extracción a la izquierda del ascensor y guarda tu partida.

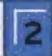
IMAGEN 5



Para obtener GF SIRENA
REVISTAS : "Armas" Marzo



Puntos para guardar 2



Puntos de extracción Tiniebla

Tu equipo emerge en la parte superior de la Torre de emisión. Sorprenden a Biggs, un soldado de Galbadia que acaba de reparar la antena de satélite que hay instalada ahí arriba (**imagen 6**). Empieza una batalla, seguido de una pelea con ambos Biggs y su ayudante, Wedge. Esta batalla es muy corta por la aparición de Elvoret, un inmenso monstruo con forma de murciélago que contiene al G.F. Sirena (**imagen 7**).

IMAGEN 6

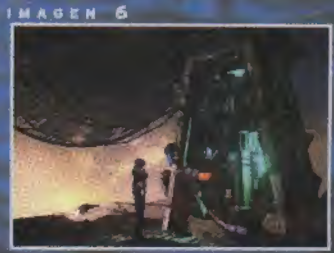


IMAGEN 7



IMAGEN 8



JEFAZO Puesto que la VIT de Biggs se restaura cuando le has vencido o después de cierto tiempo, no te molestes en atacarle. En su lugar haz que los miembros de tu equipo extraigan Esna de él. Es útil para curar estados alterados y también es una poderosa magia para enlazar (**imagen 8**).

JEFAZO Una vez llega Wedge, extrae su Cura y ataca primero a Biggs. Es el adversario más peligroso pese a que los dos son desmesuradamente fuertes. Convoca a tus G.F. si deseas acabar rápido con la batalla.

JEFAZO, contiene G.F. Al final de este encuentro Elvoret, un monstruo volador, hará desaparecer a Biggs y Wedge. Asegúrate de que uno de tus personajes extrae al G.F. Sirena inmediatamente. Extrae también Doble, te permite utilizar dos "copias" de la misma magia una vez. Puesto que Elvoret es más bien resistente contra las magias, debes ahorrar hechizos y, en su lugar, atacarle con tus G.F. Si no dispones de G.F. usa sólo ataques físicos. Extrae y utiliza la Cura de Elvoret si es necesario.

IMAGEN 9

IMAGEN 10

Inmediatamente después de la batalla, Seifer aparece en la puerta (imagen 9). Selphie se apresura hacia él y acata la orden de volver a la playa en 30 minutos. La cuenta atrás empieza cuando Seifer sale bruscamente. Ahora necesitarás llegar a la zona de aterrizaje tan rápido como puedas.

Ve en grupo al ascensor tan pronto como puedas moverte y guarda la partida en la entrada de la torre (imagen 10). Tómate tu tiempo para curar a tus personajes y asegúrate de que cada uno de ellos enlace a un G.F. y tantas Habilidades como sea posible.

IMAGEN 11

JEFAZO Cuando abandones la torre de emisión, un inmenso robot con forma de araña descenderá delante de ti, cortándote el camino. X-ATM092 es el adversario más temible hasta el momento, puesto que puede repararse a sí mismo repetidamente. Sin embargo, al ser mecánico es vulnerable a los ataques de Rayo, así que convoca al G.F. Quetzal frecuentemente. Puedes escaparte de esta batalla (pulsando **L2** y **R2** simultáneamente) siempre que Zell lo diga. En este punto, el robot se reparará a sí mismo completamente. Seguir luchando contra él aquí sólo te costará un tiempo valioso. Cuando te retires, el monstruo te seguirá directo a la ciudad saltando y botando y se enfrentará a ti repetidamente (imagen 11). De nuevo, puedes escapar de la batalla después de que aparezca el comentario de Zell. Es posible vencer a X-ATM092 puesto que sólo puede repararse a sí mismo un número limitado de ocasiones. Intenta derrotarlo en el puente que lleva de vuelta a Dollet: habrá un momento en el que el robot ya no puede ponerse más en modo de reparación. Si has extraído Libra, úsala repetidamente para descubrir en que condición se encuentra X-ATM092. Esta batalla será más fácil si antes has convocado al G.F. Quetzal menudo, debido al incremento de la compatibilidad con el portador y que permite al G.F. Quetzal materializarse más rápido.

consejo

Puedes evitar la confrontación en el puente si calculas el tiempo de retirada correctamente. Corre hasta el centro del puente y mira hacia el lado izquierdo de la pantalla. Cuando veas el cuerpo amenazante del X-ATM092 saltará sobre ti, corre hacia la izquierda hasta que el monstruo ya no aparezca en la pantalla (sin embargo, esto no te evitará los demás encuentros con el X-ATM092).

Una vez que hayas llegado a Dollet (y, probablemente, hayas derrotado a unos cuantos soldados de Galbadia y soldados de elite más), sigue por la calle hacia la playa. No te pares excepto para examinar al perro en la plaza del pueblo para hacer que se aparte del camino del robot. Ya en la playa, Quistis destruirá al X-ATM092 con una ráfaga de metralleta si todavía no lo has derrotado.

Una vez a salvo en el barco Seed, el grupo volverá al Puerto de Balamb. A Seifer lo esperan Viento y Trueno, que lo llevan al Jardín de Balamb sin esperar a los demás: Squall, Zell y Selphie tendrán que caminar hasta la Academia.

Si todavía no has explorado la ciudad, hazlo ahora. Almacena objetos curativos, coge tu carga y visita, si lo deseas, a la madre de Zell ***(imagen 12)****. La familia vive en la primera casa a la derecha de la plaza del pueblo (estando de espaldas al poste del indicador).*

IMAGEN 12



El siguiente acontecimiento sólo se pondrá en funcionamiento cuando entres en el Jardín de Balamb. Puedes explorar la isla cuando tengas tiempo. Extrae y almacena magias curativas de los Kedachikus en el bosque pero ten cuidado con el Arqueosaurio. Si puedes, haz que este formidable monstruo duerma durante la batalla. Adquiere alguna experiencia en batalla, extrae magias de los monstruos e intenta sobrevivir a enfrentamientos sin utilizar tus G.F.. Cura a tu equipo, guarda tus partidas repetidamente y vuelve al Jardín de Balamb cuando creas estar preparado para una nueva misión.

consejo

A partir de ahora, mantén los ojos bien abiertos con las revistas. Encontrarás números de varias publicaciones en la mayoría de los sitios que visites. No se mencionan específicamente en el recorrido. Sin embargo, si estás verdaderamente desesperado, léete la sección de la revista en el capítulo de "secretos" para descubrir donde mirar. Léete las revistas para obtener los conocimientos necesarios para mejorar las armas o Ataques Especiales.

Dollet

REVISTA "EXPEDIENTE F " 2

Punto para guardar





REVISTA "TIMBER MANIACS"

TIENDA/OBJETOS/COMESTIBLES



Punto para guardar (oculto)

REVISTA "TIMBER MANIACS"



LUCHA CON JEFAZO

REVISTA "ARMAS" *marzo*









a A



Punto para guardar

Punto de extracción Tiniebla

CURA *Punto de extracción*







Punto para guardar

Mapa del mundo

ALQUILER DE COCHES







a A

Noche de la promoción

En el vestíbulo 1F, Cid da la bienvenida al equipo que vuelve al Jardín de Balamb ***(imagen 1).*** *Sigue el pasillo circular hacia la derecha antes de hablar con él. Aquí te encontrarás con Seifer. Hablar con él pondrá en funcionamiento la llegada de Cid en esta pantalla. Xu, una Seed femenina y ayudante de Cid, se incorporará al pequeño grupo. Después de que Cid le cante las cuarenta a Seifer, un empleado del Jardín le hace desaparecer.*

Cuando vuelvas al directorio, se emitirá un mensaje convocando a todos los candidatos Seed que hayan hecho el examen práctico hoy a que se reúnan en el aula 2F. Encontrarás a un gran número de gente en el pasillo fuera del aula. Habla con ellos mientras esperas que se anuncien los resultados de los exámenes. Después de un rato, se confirma que Squall y Zell han superado el examen. De vuelta al ascensor serás interceptado por un empleado del Jardín que te enviará a la oficina del director en el 3F. Cid felicita a todos los candidatos Seed que han aprobado **(imagen 2)**, evalúa sus actuaciones y da ánimos a todos y cada uno de ellos. Squall, Zell, Selphie y un estudiante llamado Nida son ahora Seeds. Después de ir en ascensor al 2F los otros estudiantes empiezan a aplaudir, liderados por Seifer **(imagen 3)**.

IMAGEN 1

IMAGEN 2



consejo

A partir de ahora puedes hacer el examen de rango de Seed en cualquier momento. Se accede a él desde el menú Guía, del menú principal y desde el panel de estudio de Squall en el aula 2F. Utiliza el examenm no solamente para subir de rango de Seed y en consecuentemente ganar más dinero, pero también para probar cuanto sabes del juego. El examen de rango de Seed se explica en el capítulo "Cómo jugar".

IMAGEN 3



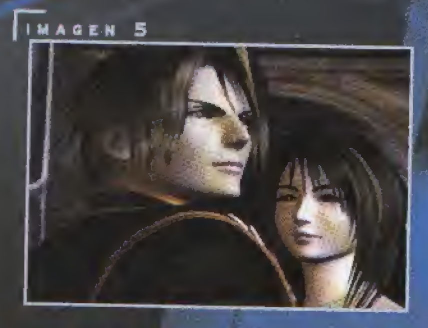


Ahora, se pide a los estudiantes que se pongan el uniforme de gala para el baile de graduación. Vuelve a tu dormitorio y cambia de uniforme. Cuando abandones tu habitación Selphie te estará esperando. A continuación el baile empieza. Un film encantador le sigue. A Squall, que no se está divirtiendo nada, se le acerca una mujer joven y muy agradable **(imagen 4)**. Un maravilloso baile o dos después **(imagen 5)**, ella se va y Quistis se dirige a Squall. Le pide que se vuelva a poner su ropa normal y que se encuentre con ella en la zona de entrenamiento.

IMAGEN 4



IMAGEN 5



Para obtener	"Armas" Abril
Puntos para guardar	3
Puntos de extracción	Cura, Esna, Hielo

Haz lo que te dice Quistis y entra en el pasadizo que lleva a la zona de entrenamiento. Tu antigua instructora te dará unos consejos sobre cómo tratar con los Arqueosaurios. Enlaza un G.F. y todas las Habilidades relevantes en Quistis, ya que los monstruos de la zona de entrenamiento nunca duermen. Entra en la zona por la puerta de la izquierda y sigue el camino que lleva a la parte superior de la pantalla. En la siguiente pantalla, acércate a la puerta ligeramente iluminada. Lleva a un balcón aislado, más bien romántico **(imagen 6)**. Sin embargo, pese a que Quistis intenta compartir sus dudas y preocupaciones con Squall, el es más bien antipático. Cuando ambos se preparan para abandonar la zona de entrenamiento, verás a una jovencita arrinconada por monstruos. Le resulta peculiarmente familiar. Apresúrate para repeler a los monstruos y salvar a la chica. Antes de que puedas preguntarle nada, después de la batalla dos misteriosos jóvenes se la llevan.

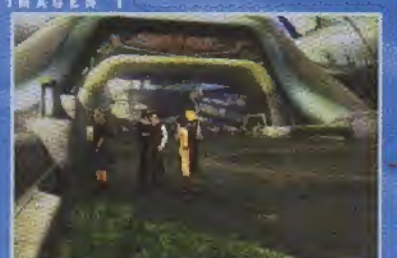
IMAGEN 6

Por ahora, los demás pasillos están escoltados por empleados del jardín, así que retírate a tu dormitorio para dormir. Antes de llegar a tu habitación, Zell se acerca a tí y te informa de que al ser ya un Seed tienes una habitación individual. Pulsa el botón ✪ para tumbarte.

Viaje en tren a Timber

Cuando te despiertes y abandones tu dormitorio a la mañana siguiente, oirás un mensaje ordenándote que te presentes ante Cid cerca de la puerta principal. Le encontrarás en compañía de un empleado del Jardín. Selphie también está aquí y en cuanto Zell se acerca y le confiscan el monopatín, Cid explica vuestra primera misión como mercenarios Seed. Vosotros tres debéis ayudar a una organización secreta de Timber para derrocar al Gobierno de Galbadia secuestrando al presidente de Galbadia. El director os da la contraseña para los Búhos del Bosque, nombre del grupo rebelde. Habla con Cid de nuevo después de esta reunión para recibir una lámpara mágica **(imagen 1)**.

IMAGEN 1



Para obtener		
	OBJETOS CLAVE:	**Lámpara mágica (G.F. Diablo)**
	CARTAS RARAS:	**Diablo**

JEFAZO, G.F. La Lámpara mágica contiene a Diablo, un monstruo volador de otra dimensión. Debes luchar con él para obtenerlo como G.F. pero vale la pena hacer el esfuerzo. Puedes intentarlo en cualquier lugar, usando la lámpara mágica en el inventario del equipo. Sin embargo, guarda la partida antes de liberar a Diablo. Como es un adversario extremadamente duro de pelar, almacena objetos curativos y de recuperación. Puede que tengas que subir algunos niveles de experiencia antes de tener éxito. Puedes causarle más daño si extraes Gravedad y lo aplicas contra él. Tus ataques físicos solo reducirán considerablemente el VIT de Diablo si tus personajes pueden usar sus Ataques Especiales. Esto será frecuente mientras que Diablo utiliza a menudo un ataque devastador sobre todo el equipo. Tómate tu tiempo para examinar el Ataque Especial de Selphie antes de confirmar su uso y sigue eligiendo "Repetir" hasta que ella utilice potentes magias curativas. Esta es la manera más rápida de curar a tu equipo después de que Diablo haya reducido la VIT de todo el equipo con su fuerte ataque Gravija. Si tienes ocasión, extrae Sanctus durante la batalla.

IMAGEN 2

IMAGEN 3

Dirígete a la ciudad de Balamb y compra objetos curativos y de recuperación si has reducido tus existencias. Asegúrate de que te quedan al menos 3.000 Gil ya que tendrás que comprar el billete de tren con ese dinero: no puedes llegar a Timber a pie o en coche. La estación está en la ciudad de Balamb, a la izquierda de la tienda **(imagen 2)**. Habla con el guardia de la estación, compra tu billete y camina atrás en la pantalla para acercarte a la plataforma **(imagen 3)**.

IMAGEN 4



*A bordo del tren, debes insertar tu billete en el panel cerca de la puerta que lleva a los compartimentos de pasajeros **(imagen 4)**. Selphie aparecerá a través de ella. Síguela y dirígete a ella, a continuación, haz entrar al escuadrón en el compartimento de pasajeros izquierdo. De golpe, el equipo cae inconsciente...*

consejo

La mujer vestida de rojo y blanco que está fuera de la estación de Balamb es la Reina de las cartas. Estará ahí durante la mayor parte del juego excepto cuando se den ciertas condiciones que se explican en el capítulo de "Secretos". Si deseas que propague una regla de cartas por esta zona, deberás pagarle 30.000 Gil. Es posible que puedas amasar esa cantidad de dinero antes de partir hacia Timber. Como puedes vagar por el campo en este punto, puedes ir a cazar monstruos a Balamb, ganando objetos y experiencia mientras esperas que se te paguen unos cuantos salarios. Puedes aumentar tu rango de Seed y, por ello, tu salario haciendo exámenes de rango de Seed superiores.

Laguna - primer sueño

Sin aviso, te encuentras en otro lugar con gente diferente. Ahora controlas a Laguna Loire, un joven soldado de Galbadia. Laguna está acompañado por sus compañeros de armas Kiros y Ward. Siguiendo órdenes de retirarse de una batalla mayor, están siguiendo un camino que lleva a un bosque. Sigue andando hacia la parte superior de la pantalla hasta que llegues a un arroyo. Crúzalo pasando por el tronco de un árbol caído y sigue por el camino, luchando contra los enemigos que se crucen contigo. A lo largo, llegarás a tu coche. Cuando te acerques a él, tu equipo se subirá al vehículo y se alejará hacia la ciudad de Deling.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Laguna y sus amigos paran derrapando en la gran plaza de fuera de la estación de la ciudad de Deling y abandonan su vehículo, creando el caos en la carretera instantáneamente (imagen 1). Ve hacia la derecha de la pantalla, pasado el atasco, hasta que llegues al Hotel de Galbadia dos pantallas más abajo. Observa que sólo puedes cruzar la carretera en lugares específicos. Entra en el hotel y baja las escaleras de la derecha. (Si lo prefieres puedes explorar primero la ciudad. Sin embargo, tendrás otra oportunidad para hacerlo pronto.) Estás ahora en el bar del hotel, donde una pianista, con su actuación, hace que Laguna la adore. Dirígete a la camarera y elige sentarte. El equipo se sentará en una mesa a la derecha y pedirá bebidas. Tus amigos te animarán para que vayas a hablar con Julia, la pianista.

Puntos para guardar 1



Puntos de extracción Cura, Aqua

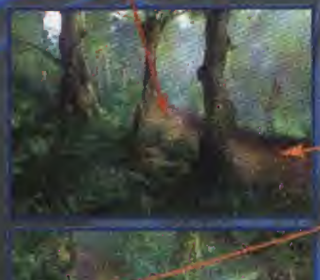
IMAGEN 3



Camina hacia el escenario y habla con Julia (**imagen 2**)... hasta que un calambre te obliga a retirarte a tu mesa. Sigues conversando con tus amigos, quienes de repente ven como Julia se acerca (**imagen 3**). Te invita a subir. Abandona el bar, dirígete a la recepcionista y pregúntale por la habitación de Julia. Llegarás allí automáticamente. Se inicia una conversación muy educada, con vosotros dos hablando de vuestros sueños. Julia te promete que te esperará...

BOSQUE QUE CONDUCE A LA CIUDAD DE DELING

AQUA *Punto de extracción*









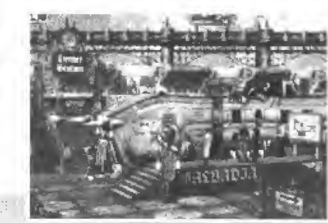


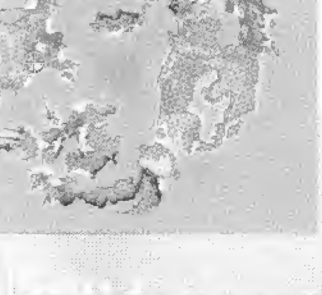
CURA *Punto de extracción*

Mapa del mundo

Tan pronto como Julia haya hecho su promesa, Squall y su equipo se despiertan a bordo del tren de Timber. Resulta que todos ellos han soñado lo mismo, aunque interpretando distintos papeles. Antes de que tengas la oportunidad de meditar sobre ello, el tren llega a Timber y os bajáis de él (caminando hacia la parte inferior de la pantalla) (imagen 1).

Por ahora, no puedes abandonar la estación de tren. Sin embargo puedes dirigirte a todas las personas que están presentes. El viejo de fuera de la pequeña tienda te dirá sin dilación que a Zone le gustan las revistas verdes como "mil novias". Esto es bueno saberlo para más tarde. Uno de los chicos jóvenes de esta área se dirigirá a ti de manera misteriosa. Lleva una camisa amarilla. Respóndele usando la contraseña referente a los búhos. Has contactado con los Búhos del bosque. Cuando hayas acabado de dar vueltas por ahí, sube las escaleras que llevan a la plataforma que lleva escrito "Galbadia" (imagen 2). Sube a bordo del tren y conoce a los otros miembros del grupo de resistencia. Resulta que el tren es el cuartel móvil de los Búhos del bosque. Sube las escaleras y entra en el primer compartimento de la izquierda. Habla con todos los búhos del bosque antes de abandonar este compartimento, girando hacia la izquierda y entrando en la siguiente puerta de abajo. Conoce a Rinoa Heartilly, líder de la resistencia, que no es otra que la encantadora chica con la que Squall bailó la noche antes. Después de hablar con ella, abandona el compartimento y sigue andando hacia la parte posterior de la pantalla hasta que llegues al lugar donde entraste en el tren. Abre la puerta hacia la izquierda de las escaleras (de cara a ella) y sigue las instrucciones que Rinoa, Watts y Zone te darán.





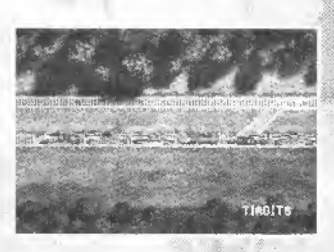
Para obtener HOCICOS vol. 1 y 2

1

[illegible] Búhos del bosque esperan liberar a Timber de las fuerzas invasoras de Galbadia. [illegible] el presidente de Galbadia, que está actualmente via[illegible] presidencial. [illegible] de las fuerzas de Galbadia de Timber.

[illegible] tantas veces [illegible] para descubrir más sobre [illegible] otra vuelta por el tren [illegible] y dirígete a Watts [illegible] todo el equi[illegible] saltar al siguiente vagón. [illegible] el vagón presidencial. [illegible] código de cuatro [illegible] a cada número antes de [illegible] la secuencia. Los [illegible] a los guardias que [illegible] en el interior del vagón, [illegible] los guardias, tanto los azules como los rojos, se acerquen. [illegible] en el tiempo previsto, un guardia o ambos se [illegible] intentarlo o abandonar. Es recomendable intentarlo [illegible] de tus acciones como Seed. Después de abandonar [illegible] la última partida [illegible]. Si introduces un código incorrecto aborta la [illegible] deberás [illegible]. Sin embargo, [illegible] no quiere decir que hayas sido descubierto.





consejo

Cuando aparezca un código, espera a ver el primer símbolo de espacio (una pequeña línea amarilla) antes de pulsar el primer botón. Pulsa los cuatro botones a intervalos distintos. Si introduces el código demasiado rápido, el juego lo contará como incorrecto.

[illegible] acepte el código puedes [illegible] entre continuar direc[illegible] o subir al techo. Debido a la rutina de los movi[illegible] es posible que introduzcas los códigos de dos en dos [illegible] tu posición. *Espera hasta que el guardia se* [illegible] vuelve a bajar e introduce el último código. Después [illegible] dirígete a la parte izquierda del vagón. Ahora debes vigi[illegible] cada vez que hayas introducido un código pulsando el [illegible] que se acerca, evita que te detecten subiendo al techo. Espera [illegible] fuera del lugar antes de volver a bajar. En este lado del vagón deberás introdu[illegible] antes pero estáte preparado para dos o tres ascensiones de seguridad.

consejo

Si consigues introducir el código correcto en ambos lados del vagón en el primer intento sin ser detectado, aumentarás un nivel de rango de Seed.

Campaña Presidencial

JEFAZO Después de tener éxito, el equipo se encontrará de nuevo en el tren de los Búhos del bosque. Has secuestrado al presidente de Galbadia. Antes de enfrentarte a él debes comprobar si has enlazado todos los G.F. y Habilidades disponibles. Asegúrate de que al menos uno de tus personajes ha enlazado la Habilidad objeto. Guarda tu partida y dirígete a Rinoa cuando estés listo para partir. Tendrás otra oportunidad para acceder al menú. A continuación habla de nuevo con Rinoa y los cuatro entraréis automáticamente en el vagón presidencial. Rinoa se enfrenta al Presidente de Deling, quién, por desgracia para todos, resulta ser un doble. Extrae Cura de él en la batalla y usa ataques físicos: este adversario no es muy fuerte (imagen 5).

JEFAZO Después de haber derrotado al presidente falso, este recuperará su aspecto verdadero, un horrible y distorsionado monstruo llamado Namtal-Utok (imagen 6). Usa ataques físicos muy poderosos al igual que una serie de ataques de estado como Mutis o Locura (imagen 7). Cuando uno de tus personajes se vea afectado por un estado alterado, cúrale o cúrala enseguida usando el Esna de Namtal-Utok. Utiliza ataques Piro (imagen 8) y al G.F. Ifrit contra él y extrae sus valiosas magias. Si quieres acabar pronto la batalla, utiliza magias u objetos curativos: como monstruo inmortal, Namtal-Utok es débil contra ellas, ya que si restaura la VIT de los vivos disminuye la de los inmortales. Si no tienes Elixires o Pociones X en este momento (o prefieres guardar estos valiosos objetos) utiliza la Cola de fénix para derrotar a Namtal-Utok en un momento. Sin embargo, existe la posibilidad de que tu acción falle.

IMAGEN 5



IMAGEN 6



IMAGEN 7



IMAGEN 8



Después de la batalla te encontrarás de nuevo en el tren de los Búhos del bosque. En la sala de reuniones el equipo declara su misión completada. Sin embargo, Rinoa les enseña a Squall y sus compañeros el contrato que ha firmado el director Cid, obligando a los tres Seeds a mantener su apoyo a los Búhos del bosque hasta que Timber haya sido liberada del dominio de Galbadia. Rinoa insta a los Seeds a ayudarla a secuestrar al verdadero presidente, que resulta estar dando un discurso en la estación de TV de Timber. Poco después de esta desagradable sorpresa podéis reagruparos. Cuando te diriges a Watts el tren llega a Timber y todo el mundo desembarca.

Timber

Ahora Timber se puede explorar: Visita la Tienda de animales a la izquierda de las escaleras que llevan al tren de Balamb (de cara a él) y explora el edificio de los Timber Maniacs. Está en la pantalla a la que llegas cuando caminas hacia la derecha, pasada la plataforma del tren de Galbadia.

IMAGEN 1

Habla con el hombre del anorak y pregúntale sobre la estación de TV. El hombre también te señalará la pequeña casa al lado del edificio de los Timber Maniacs (imagen 1). Entra, habla con el propietario corpulento y sube las escaleras. Los niños te dejarán ver a través de la extraña ventana. Puedes ver un callejón con un punto para guardar. Este callejón trasero proporciona el único acceso a la estación de TV. Puesto que no puedes bajar desde aquí, abandona la casa y camina hacia la derecha de la pantalla. Abandona la pantalla actual descendiendo por las escaleras de detrás (no las de la derecha).

Cuando te acerques a la pequeña plaza de fuera del bar serás atacado por dos soldados de Galbadia. Derrótales para ganar una carta de Buel. Entra en el bar, escucha la perorata del vagabundo y camina hacia él (imagen 2). Si le dices lo de las cartas te dejará mantener tu carta y te dará una carta de Tomberi para que te la lleves. Ahora dejará que el dueño del bar le eche por la puerta de atrás que estaba bloqueando (alternativamente, puedes hacer accesible la puerta de atrás si observas al vagabundo y hablas con el dueño del bar repetidamente para descubrir qué bebida pedir para el vagabundo. La opción de la carta es más rápida).

IMAGEN 2



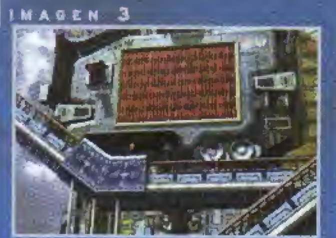


Para obtener

Puntos de extracción Hielo++, Cura, Libra

REVISTAS: Timber Maniacs (2 números), "Hocicos" Num. 3 y 4
OBJETOS CLAVE: Mil novias
TIENDA DE OBJETOS: Armero a pedido, Tienda de animales

IMAGEN 3



Puntos para guardar 3 (1 oculto)

Después de abandonar el bar por la puerta trasera, sigue el callejón hasta el pie de las escaleras que llevan a la estación de TV. Corre por los escalones hasta que llegues a la pantalla de la gran puerta exterior (imagen 3). Watts te dará a conocer que el Presidente Deling está ahora en el estudio, preparándose para la emisión. Squall y Rinoa tendrán una discusión que acaba con Rinoa marchándose. Cuando ella corre por las escaleras el Seed que dejaste fuera del equipo te alcanza. Mira la retransmisión y el rápido deterioro de la situación en el estudio. Los pasos restantes se apresurarán automáticamente. A continuación, corre por el largo pasillo para entrar en el estudio (imagen 4).

IMAGEN 4



Zell comete un grave error cuando deja escapar que todos los que están en el estudio, incluido Seifer, son del Jardín de Balamb. El Presidente de Deling jura que Galbadia no dudará en buscar venganza si le hacen daño. Es obvio que Seifer y Rinoa son reconocidos. Sigue a Seifer y Quistis a la habitación contigua. Parados en el camino por la magia de Edea, tu equipo ve indefenso como se desarrolla la escena. Una vez que todo el mundo puede moverse de nuevo, sigue a Quistis y Rinoa fuera y por las escaleras. Siguiendo la retransmisión en directo de los acontecimientos, el tren de los Búhos del bosque ha sido destruido y la resistencia ya no es bienvenida a Timber. Rinoa le pide a Squall que la lleve a un lugar seguro por ahora.

Sigue a Rinoa y Quistis de vuelta al bar y acepta la proposición de la mujer de quedarte con ella. Ella es actualmente la jefa de la organización de resistencia llamada Zorro del bosque. Corre de nuevo a la pequeña casa de al lado del edificio de Timber Maniacs. Resulta que tu equipo, después de todo, ya no está seguro aquí. Después de que todo el mundo haya escapado al piso de arriba y haya discutido la situación, Seifer está seguro de enfrentarse a la pena de muerte por el intento de secuestro del presidente. Tu escuadrón baja las escaleras después de que la jefa les dice que está despejado. Camina hacia la salida para hacer que Quistis divulgue su plan para buscar ayuda en el Jardín de Galbadia.

IMAGEN 5



Reagrupate y encuentra a Watts en un uniforme de Galbadia fuera del edificio de Timber Maniacs. Será tu guía en la ciudad. Sal hacia la derecha, cruza la siguiente pantalla y entra en el pasillo de la derecha después de recoger los billetes de tren de Zone, que se quedará detrás. Cuando salgas a la siguiente pantalla, dirígete a las escaleras (que llevan arriba) a tu derecha. Desde esta plataforma, cruza el puente de peatones para llegar a la plataforma del fondo (imagen 5). Entra en el tren. Todo el mundo está reunido de nuevo .

Timber

REVISTA "TIMBER MANIACS"



TIENDA

TIENDA DE MASCOTAS

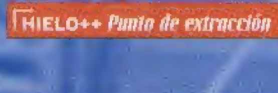




REVISTA "MIL NOVIAS"





















LIBRA *Punto de extracción*

Punto para guardar






a A
LÁGRIMAS DE BUHO
500 GIL
TIENDA DE OBJETO
CURA Punto de extracción
Punto para guardar (oculto)
Punto para guardar
HOTEL
ARMERO
Mapa del mundo
REVISTA "TIMBER MANIACS"
4.
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

Laguna - segundo sueño

Una vez que el tren se está moviendo, abre la puerta del corredor (pulsando el botón ○ cuando estés frente al panel del lado de la puerta) para dar a Selphie una vista del paisaje. Habla con todo el mundo. Cuando Zell muestre su desesperación, elige dejarle solo. El tren se moverá ahora por el mapa del mundo. Bájate en la primera parada, Estación del jardín del Este y dirígete a la carretera. Cruza el barranco usando el puente de la carretera y gira a la izquierda. Dirígete al bosque en el cañón formado por las dos cordilleras montañosas. Después de una discusión con Rinoa, te sentirás mareado. Dos más de tus compañeros se quedarán inconscientes y soñarán con Laguna...

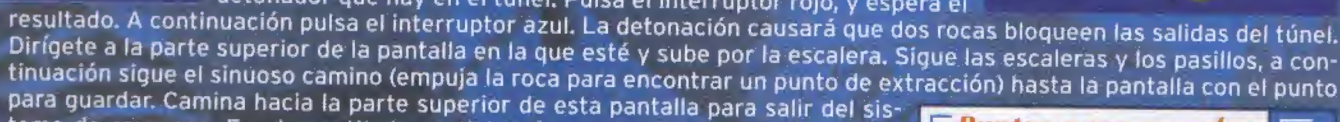
IMAGEN 1

IMAGEN 2

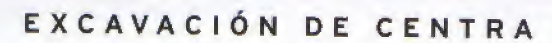
Laguna y sus amigos se han perdido en las montañas. Dirígete a la parte trasera de la pantalla (imagen 1) para encontrar la excavación de Centra. De aquí en adelante, serás atacado frecuentemente por soldados de Esthar. Utiliza estas batallas para extraer magia. Corre recto hacia delante hasta que llegues a una escalera que te lleva abajo desde el final circular del pasillo. Encontrarás una vieja llave en el lado izquierdo de la caverna en la que entras. Sin embargo, no puedes evitar perderla. Corre hacia la parte inferior de la pantalla y examina la palanca del panel de la planta media de la siguiente pantalla. Mueve la palanca para establecer una trampa para los soldados de Esthar. Ahora continúa a la derecha, cruza la siguiente pantalla y entra en la siguiente. Hay otra vieja llave por los segmentos de tubería que hay en la siguiente pantalla. De nuevo, no serás capaz de retenerla. Si encuentras las llaves, harás lugares con objetos y un punto de extracción disponibles para Squall en una visita suya posterior.



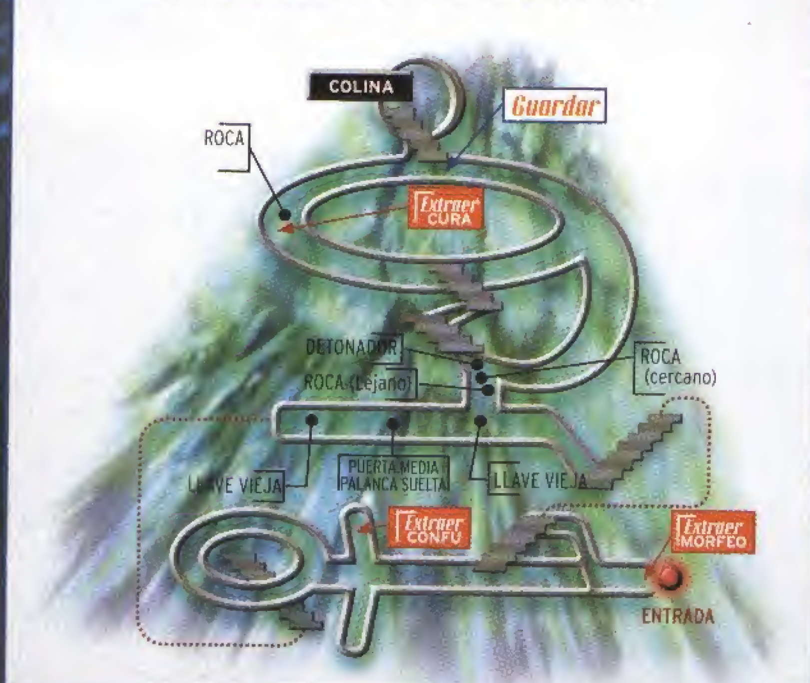
Sal hacia la parte superior de la pantalla. Dirígete a la apertura circular de la parte superior de la siguiente pantalla, sal y examina el detonador que hay en el túnel. Pulsa el interruptor rojo, y espera el resultado. A continuación pulsa el interruptor azul. La detonación causará que dos rocas bloqueen las salidas del túnel. Dirígete a la parte superior de la pantalla en la que esté y sube por la escalera. Sigue las escaleras y los pasillos, a continuación sigue el sinuoso camino (empuja la roca para encontrar un punto de extracción) hasta la pantalla con el punto para guardar. Camina hacia la parte superior de esta pantalla para salir del sistema de cavernas. En el acantilado participarás en batallas dos veces más. A continuación, ya no hay nada más que hacer excepto jugárselo todo... (imagen 2)



Puntos para guardar | 1



Puntos de extracción | Morfeo, Confu, Cura



Jardín de Galbadia

*Squall y sus amigos se despiertan. Camina hacia la parte superior de la pantalla para cruzar el bosque. Cuando aparezcas en el lado oeste verás el Jardín de Galbadia hacia la izquierda. Entra en el Jardín y sigue el camino hasta el final hacia la serie de puertas de la entrada **(imagen 1)**.*

Sigue a Quistis dentro del vestíbulo. Camina recto. Después de oír el anuncio convocando a tu grupo a la sala de recepción 2F dirígete al pasillo directamente opuesto a la entrada. Camina por los escalones y gira a la derecha donde los cadetes estás haciendo flexiones. Sube arriba y cruza el pasillo para entrar en la habitación de la parte inferior de la pantalla (imagen 2). Habla con todos tus amigos. Quistis vuelve con buenas y malas noticias: no se considerará al Jardín de Balamb responsable del ataque de Seifer sobre el Presidente de Deling pero Seifer ha sido probablemente ejecutada por sus actos. Después de la conversación resultante, abandonas la habitación. Cuando vuelves, Quistis indica que eres libre para explorar el Jardín hasta recibir órdenes. Ahora puedes explorar el terreno.

IMAGEN 1

IMAGEN 2



consejo

Partes del edificio son accesibles. Descubre el camino a seguir con la ayuda de los mapas y mira dentro de las clases para encontrar a estudiantes a los que puedas retar a una partida de cartas. Más importante, utiliza los Puntos de extracción.

Puntos para guardar	4 (1 oculto)
Puntos de extracción	Prisa, Escudo, Lázaro, Doble (oculto)

IMAGEN 3



*Cuando entres en el vestíbulo Trueno te llamará. Él y Viento han traído nuevas órdenes de Cid. Angustiados al oír lo de Seifer, se dirigen a Galbadia en su búsqueda. Vuelve a las puertas de entrada y sigue a Quistis fuera **(imagen 3)**. Habla con Rinoa. El director Martine llega en coche, explica la situación política y te asegura el apoyo del Jardín de Galbadia **(imagen 4)**. Te presenta a Irvine Kinneas, un francotirador del Jardín de Galbadia, y se va. Habla con Selphie y explica las nuevas órdenes de Cid. Ahora, forma un nuevo equipo que incluya a Irvine. Comprueba los G.F., magias y Habilidades enlazados de todos y abandona el Jardín.*

IMAGEN 4



Cuando te gires (usando el botón L1) una vez estés en el mapa del mundo te darás cuenta de que la lejana estación Este de Galbadia está cerca. Dirígete allí, sube las escaleras y compra un billete de tren al personal de la estación. Subirás a bordo del tren automáticamente. Camina de nuevo hacia la puerta para hacer entrar a los demás. Después de abrirle la puerta a Selphie (al igual que en tu primer viaje en tren), Irvine la seguirá. Síguele después, espera a que se vaya y habla con Selphie. Cuando vuelvas a la primera pantalla, Irvine intentará sin fruto ligarse a Rinoa y entonces explicará su situación.

Jardín de Galbadia



DOBLE Punto de extracción (oculto)

Punto para guardar (oculto)

PELEA CON JEFAZO (DISCO 2)



LLAVE 2 (DISCO 2)






a E


Punto para guardar

AURA Punto de extracción (oculto)


a C

a D



CORAZA Punto de extracción



LÁZARO Punto de extracción

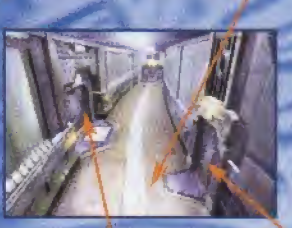

a A





PELEA CON JEFAZO (DISCO 2)

a D a B




LLAVE 1 (DISCO 2)





Ciudad de Deling

Cuando el tren llegue desembarcaréis automáticamente. Dirígete a la parte inferior de la pantalla, utilizando la escalera mecánica izquierda. En la siguiente pantalla, sube las escaleras que están marcadas en rojo y dirígete a la parte inferior de la pantalla. Después de maravillarte con la vista de fuera, habla con tus amigos y dirígete a la parte superior de la pantalla (imagen 1). Un autobús que va a la Residencia Calway se parará directamente fuera de la estación. Dirígete al personal del lado de la parada para subirte al autobús cuando llegue. Bájate en la siguiente parada (pulsando el botón ▲) y entra en la propiedad de Calway cerca de la parada del autobús (en el lado derecho de la pantalla) (imagen 2). Dirígete al guardia para recibir instrucciones y un mapa. No necesitas comprarle la información adicional si prefieres ahorrarte el dinero. Ahora puedes explorar la ciudad de Deling o pedirle al guardia que te acompañe a la salida de la ciudad. Aquí, puedes alquilar un coche si lo deseas (asegúrate de tener varias unidades de combustible en tu inventario). Abandona la ciudad de Deling dirigiéndote a la parte inferior de esta pantalla. Camina o conduce hacia el noreste hasta que llegues a la punta del alargado Cabo de Gotorán. La apertura en la roca te lleva a la Tumba del Rey sin nombre.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Para obtener

REVISTAS: Timber Maniacs (1 número),
OBJETOS IMPORTANTES: Mapa de la Tumba del Rey desconocido, indicador del lugar (opcion
TIENDAS: Tienda de objetos, Armero a pedido y Alquiler de coches

Puntos para guardar 1

Puntos de extracción ELECTRO+

INICIO

Punto para guardar

Punto para guardar

a "Entrada A" al acueducto

a D

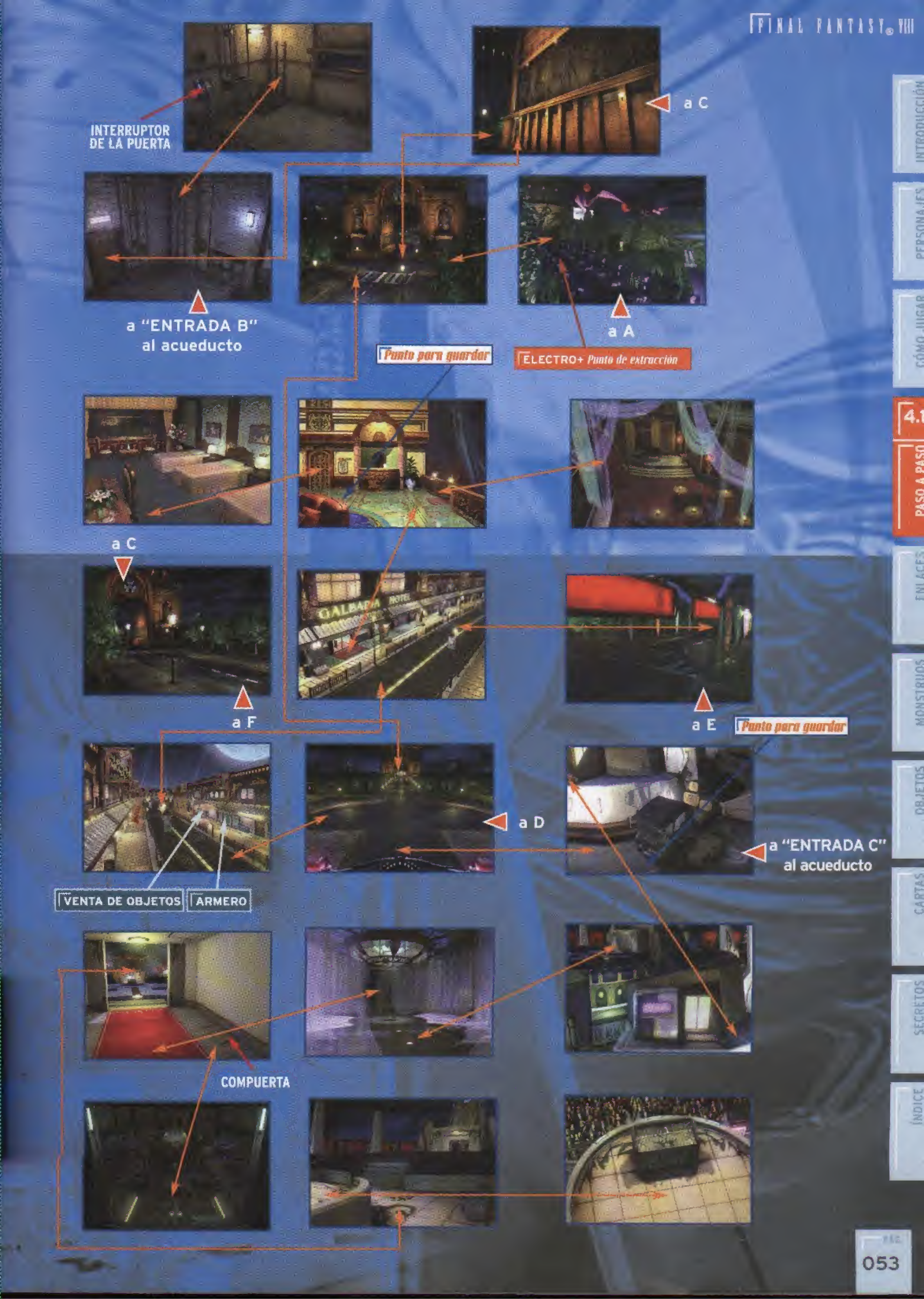
a A

Mapa del mundo

ALQUILER DE COCHES

a F

a E


INTERRUPTOR DE LA PUERTA
a C
a "ENTRADA B" al acueducto
a A
Punto para guardar
ELECTRO+ Punto de extracción
a C
a F
a E
Punto para guardar
a D
a "ENTRADA C" al acueducto
VENTA DE OBJETOS
ARMERO
COMPUERTA
INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.1
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

Tumba del Rey sin nombre

Pasa a través de la entrada y usa el punto para guardar antes de entrar propiamente en la Tumba (imagen 1). La identificación necesaria está en el arma que encontrarás en la segunda pantalla de la Tumba. Recuérdala o escríbela. Ahora, explora la Tumba, usando el mapa (consulta la página 58). Primero, manténte a la derecha siempre que puedas hasta que llegues al punto de la Tumba con forma de diamante.

IMAGEN 1



JEFAZO Aquí, verás una estatua. Cuando la examinas, Seclet te ataca. Extrae la Coraza de Seclet y aplícala en todos los miembros del equipo. Cuando Seclet ataca fuertemente con la magia Tierra puedes evitar que la use aplicándole Lévita. Extrae Lázaro durante esta batalla y convoca a tus G.F. para atacar, si resistes lo suficiente. El inmenso monstruo bovino se escapará. Desde aquí, camina hacia la parte superior de la Tumba con forma de diamante, de nuevo girando a la derecha siempre que puedas. Abre la puerta del agua usando el elevador situado a la derecha de la apertura (de cara a ella) (imagen 2), a continuación vete a la punta izquierda de la tumba. Gira a la derecha siempre que puedas. Utiliza el elevador de la izquierda de la apertura cerca de la rueda de agua (de cara a ella) (imagen 3). La cámara central de la tumba es ahora accesible.

IMAGEN 2



IMAGEN 3





Para obtener G.F. HERMANOS
CARTAS RARAS: Seclet, Minotauro



Puntos para guardar	3 (2 ocultos)
Puntos de extracción	Coraza, Lévita, Cura+

IMAGEN 4



Desde el lado izquierdo de la tumba, camina recto hacia delante hasta que llegues a la segunda intersección. Gira a la derecha aquí. Gira a la izquierda en la siguiente intersección. En la siguiente intersección, gira de nuevo a la izquierda y camina recto hasta llegar al puente levadizo. Crúzalo para entrar a la habitación principal de la estructura (imagen 4).

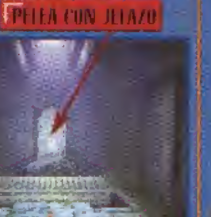
JEFAZO, G.F. Seclet y Minotauro están esperando aquí. Derrótalos para obtenerlos como G.F. Hermanos, usando Lévita, si es posible. Aplicarla sobre los hermanos evitará que su Vit se regenere. Extrae Lázaro de Seclet siempre que puedas. La magia protectora de los hermanos también es valiosa. También puedes extraerla para usarla en esta batalla. Lévita es excelente para proteger a tus personajes de los ataques Tierra. Convoca a tus G.F y auméntalos si puedes: causarán más daños que tus ataques físicos. Intenta primero derrotar a Minotauro ya que es el más peligroso de los dos.

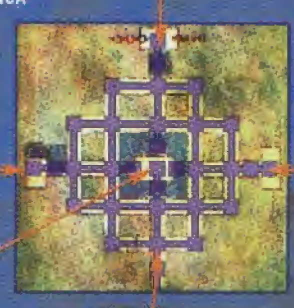
Examina el ataúd de piedra después de la batalla. Cuando lo haces, has liberado al Rey sin nombre, quién agradecido se retira a descansar eternamente. Si no tienes el indicador de posición para tu mapa, ten cuidado de seguir el camino de tus progresos hacia la salida de la estructura.

















Francotirador

*En tu vuelta a la ciudad de Deling dirígete al guardia del General Calway, dile que estás preparado para responder e introducir el código correcto, empezando por el dígito de la derecha, luego el del medio e introduciendo el del lado izquierdo al final. Así que, si el código es "124", introduce primero el "4", seguido del "2" y después el "1". Se te dará entonces permiso para acercarte a la residencia. En el gran estudio, el general Calway te explica ahora la situación y su plan **(imagen 1)**.*

IMAGEN 1



La bruja Edea ha dirigido la invasión de los países vecinos y es la voz de mando detrás del ejército de Galbadia. Calway es la persona que contrata a los Seeds para que asesinen a Edea. Esta noche es una oportunidad excelente puesto que Edea va a participar en un gran desfile por la ciudad de Deling (imagen 2). Calway quiere que los Seeds retengan el coche de Edea para que el francotirador pueda acertar el disparo contra Edea. El grupo se divide en dos equipos: Squall e Irvine se van para preparar la posición de Irvine, mientras que Quistis, Zell y Selphie se prepararán para la batalla en la Puerta. Rinoa llega, presentando un objeto que cree que puede ayudar a derrotar a Edea. Quistis no hace caso de esto con desprecio y se va con su grupo.

IMAGEN 2



Sigue al general hacia el arco (imagen 3). El grupo toma posiciones. Ahora dirígete a Calway. Él le muestra a Squall e Irvine dónde esperar y se retira a su residencia. Mientras tanto, Quistis se arrepiente de sus duras palabras a Rinoa y sigue al general de vuelta a su mansión, debidamente acompañada de su grupo. Rinoa no espera tan fácilmente. Después de que los Seeds se han ido, ella decide intentarlo sola con su arma. Ella escapa mientras Quistis y sus amigos son encerrados por el General, que quiere detener a Rinoa. Sin embargo, ella ya ha llegado a la parte trasera del edificio. Ahora la controlas. Utiliza tanto los cajones como el coche para subir al tejado. Sube por las escaleras y asciende hasta alcanzar la habitación de Edea.

IMAGEN 3

Para obtener G.F. Carbúnculo

REVISTAS: "Armas" Mayo

OBJETOS IMPORTANTES : Taza

TIENDA DE OBJETOS: Armero a pedido, Alquiler de coche

Puntos para guardar Ciudad: 3, ACUEDUCTO : 2

Puntos de extracción CIUDAD: Electro+ ACUEDUCTO: Esna, Zombi, Bio (oculto)

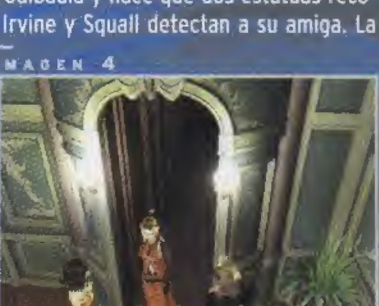
consejo

Hay una boca de acceso cerca del coche en la parte trasera de la Residencia Presidencial. Quizás quieras descubrir a dónde va...

El coraje de Rinoa es admirable, pero desafortunadamente, su misión fracasa estrepitosamente... Edea la agarra y la arrastra fuera. Elimina al Presidente Deling, se declara dirigente de Galbadia y hace que dos estatuas recobren vida. Estos dos Gárgolas vigilan ahora a Rinoa. En la multitud, Irvine y Squall detectan a su amiga. La escena vuelve a cambiar a Quistis (a quien controlas ahora).

Examina el dibujo en la pared, a continuación ve a las estanterías del lado izquierdo de la pantalla. Cuando las examines cogerás automáticamente un cáliz, a continuación usa el cáliz sobre la estatua de la derecha del armario (estando de cara). La estatua se deslizará al lado, revelando la existencia de una escalera que lleva a la acueducto **(imagen 4)**. Usa el punto para guardar y desciende. Después de haber bajado y haber cruzado la primera rueda de agua, la escena cambia a Squall e Irvine.

IMAGEN 4



JEFAZO, contiene G.F. Irvine se apresura a rescatar a Rinoa. Síguele y sube a las mismas cajas y coche que Rinoa usó para subir al tejado. Desde la terraza, apresúrate dentro del pasillo y entra en la habitación de Edea para luchar contra los dos Gárgolas (imagen 5). Extrae el G.F. Carbúnculo de uno de ellos y convoca al G.F. Hermanos a la vez que convocas a los otros G.F. para que ayuden. Sin embrago, no utilices el G.F. Ifrit, ya que los Gárgolas son inmunes a los ataques de Fuego. Si un monstruo consigue petrificar a alguno de tus personajes, extrae y usa su Esna inmediatamente. Si ambos personajes son petrificados la partida habrá llegado a su fin. Extrae también Petra si puedes. Abandona la habitación y abre la escotilla (imagen 6) del pasillo. Desciende a la vivienda del mecanismo musical incrustado en el tejado de la residencia. Encontrarás aquí el rifle del francotirador Irvine. La escena cambia a Quistis y su equipo.

IMAGEN 5



IMAGEN 6



INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.1
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

Francotirador

Es difícil navegar por las alcantarillas ya que tienes que abrirte paso a través de túneles que son muy parecidos e incluso trazan de nuevo tus pasos por los otros lados de las pantallas que ya has atravesado. Sólo puedes andar por los estrecho senderos, a través de algunos obstáculos que se cruzan en el agua y a través de ruedas de agua. Detectar las colisiones no es tan fácil aquí; debes encontrar la posición correcta para cada rueda antes de pulsar el botón ⭘ para escalarla. No se pueden escalar todas las ruedas. También hay varias puertas. No se pueden abrir todas ellas. Pulsa el botón ⭘ cuando llegues a una sección barrada para ver si puedes abrir una puerta allí. Usa el mapa que aparece a continuación para orientarte. Encontrarás a más de un monstruo maligno en las alcantarillas, pero también encontrarás magias en varios sitios. Al final del viaje a través del mundo subterráneo de la ciudad de Deling llegarás al arco (imagen 7).

IMAGEN 7



IMAGEN 8



Al subir de las alcantarillas, Quistis y los otros ven que han llegado en el momento crucial. Sube rápidamente la escalera para llegar al piso superior del arco y activa la palanca de la pared (en el lado izquierdo de la pantalla). Baja gateando de nuevo y observa como el vehículo de Edea se queda atrapado entre las puertas levadizas. El mecanismo musical de la residencia asciende e Irvine consigue una buena visión de Edea. Después de dudar, atormentado, hace un tiro perfecto contra la bruja pero ella repele su bala sin esfuerzo con magia. Squall salta desde el edificio, captura un coche e imprudentemente conduce hacia Edea para enfrentarse a ella pero es detenido rápidamente por Seifer (imagen 8). ¡Tu antiguo camarada de entrenamiento está vivo y trabaja para el enemigo!

JEFAZO En este punto, Squall debe haber enlazado al G.F. Carbúnculo. Al menos uno de tus personajes debe también tener enlazado el comando de objetos ya que no podrás curar a tu equipo con magia si convocas al G.F. Carbúnculo para repeler los ataques mágicos de Edea durante la segunda batalla que va a seguir. Usa el G.F. Carbúnculo y tus otros G.F. para derrotar a Seifer. Esto será una batalla fácil. A Squall se le unirán ahora sus amigos.

IMAGEN 10



JEFAZO Juntos, se enfrentan a la bruja (imagen 9). Convoca al G.F. Carbúnculo repetidamente para mantener a Edea ocupada luchando contra vuestros escudos mágicos. Utiliza el tiempo para atacarla y extraer la magia Lázaro de Edea así como otros valiosos hechizos (imagen 10). Esos miembros del equipo que no dispongan del G.F. Carbúnculo deben convocar a sus G.F. para que les ayuden. No importa lo valientemente que luches, Edea dejará caer un devastador ataque Hielo, atravesando el corazón de Squall (imagen 11). Él cae, derrotado.
Puesto que el Disco 1 ha terminado, guarda tu partida e inserta el disco 2 en tu PlayStation.

IMAGEN 9



IMAGEN 11





ESNA *Punto de extracción*

a "Entrada B" de ciudad de Deling

Punto de guardar

a "Entrada C" de ciudad de Deling

ZOMBI: *Punto de extracción*

BIO *Punto de extracción (oculto)*

a "Entrada A" de ciudad de Deling

REVISTA "ARMAS" *MAYO*

Laguna: tercer sueño

La escena empieza con Laguna, que se ha retirado del servicio activo. Se ha establecido en la tranquila ciudad de Winhill y ha entablado amistad con Raine, propietaria del bar local. También cuida de Eleone, una huérfana a la que quiere mucho ***(imagen 1)****. Laguna se ha convertido en el protector de Eleone y del pueblo, patrullando regularmente por Winhill y encargándose de cualquier monstruo que se encuentre.*

IMAGEN 1



Abandona la habitación a través de la puerta abierta de la parte superior de la pantalla, gira a la izquierda y baja las escaleras. Habla con Eleone y síguela a fuera. Síguela cuando corra dentro del bar (la casa con el toldo rojo) y dirígete a Raine. De repente, entra tu viejo camarada Kiros. Sigue todo el diálogo para escuchar noticias interesantes. Después de esto, Kiros te acompañará a patrullar cuando abandones el edificio **(imagen 2)**. Comprueba tus G.F., magias y habilidades antes de irte. Mira dentro de las casas y habla con todo el mundo en el pueblo a medida que avanzas. Te darás cuenta de que a los habitantes del pueblo no les hace mucha gracia tu presencia (no puedes entrar en la mansión de la plaza). Cruza la plaza hasta que llegues a una casa solitaria. Puedes continuar recto hasta que llegues a un camino del pueblo y, finalmente, el otro extremo de Winhill. Alternativamente, gira a la izquierda en la casa de la vieja (desde el punto de vista de Laguna) y sigue el camino alrededor de la colina. Cuando tu avance se vea bloqueado por un camión, sigue hacia abajo por la cuesta y continúa hacia la parte inferior izquierda de la pantalla. Has llegado a la otra parte del pueblo. Dirígete a la parte inferior de la pantalla. Cuando acabes de patrullar, vuelve al bar. En el camino hacia allí, Kiros te anima a convertirte en periodista viajante **(imagen 3)**. La conocida revista "Timber Maniacs" está interesada en reportajes de todo el mundo.

IMAGEN 2



Cuando vuelves el bar está vacío, por lo que decides subir arriba (imagen 4). Aquí, percibes una conversación entre Eleone y Raine. A la pequeña chica le gusta mucho Laguna y le gustaría que Raine se casara con él. Parece que Raine siente lo mismo que Eleone pero no se hace ilusiones de que Laguna se quede en Winhill para siempre. Entonces ella descubre que los dos están escuchando disimuladamente. Dale tu opinión y haz lo que diga Raine: dirígete a tu casa, sube arriba y prepárate para tumbarte (pulsando el botón ✪ y eligiendo descansar). Laguna duda y se preocupa porque puede no despertarse en el mismo lugar, pero al final se duerme.

IMAGEN 3



IMAGEN 4



Para obtener

TIENDAS: TIENDA DE OBJETOS

Puntos para guardar 1



Puntos de extracción	Cura++ (oculta), Antimagia, Drenaje, Espejo (oculto)

Prisión Desierto

Quistis, Zell (al que tu controlas), Selphie y Rinoa se despiertan en el confinamiento (imagen 1). Zell ha soñado la parte de Ward, que trabaja en una prisión y echa de menos a Laguna. Habla con todos y después dirígete a Rinoa por segunda vez. Ella señala que el sueño que has descrito se parece bastante al lugar donde os encontráis. También se ve que falta Irvine.

IMAGEN 1

*Totalmente desorientado, Squall se despierta en una celda individual, que ahora es extraída de la estructura principal por una grúa y transportada a un piso superior. Seifer entra **(imagen 2)**, se burla de Squall y hace que dos Mumbas le lleven a la sala de tortura en el mismo piso.*

IMAGEN 2



Mientras tanto, a los cuatro compañeros les visita y amenaza un grupo de guardias de la prisión. Después de un caluroso intercambio de palabras Rinoa obedece y se va con ellos.

En la sala de tortura, Seifer interroga a Squall y hace que el director de la prisión le torture **(imagen 3)**. Seifer está desesperado por descubrir el significado oculto y el secreto de los Seed, ahora que ha cumplido su sueño de la infancia de convertirse en el Caballero de la bruja.

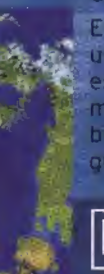
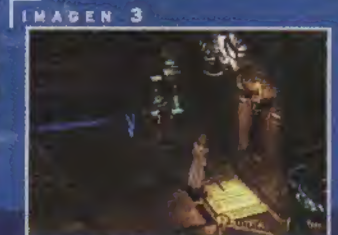


IMAGEN 3



En la celda de los compañeros, Selphie descubre que hay una barrera inhabilitando a las magias. Los compañeros están acompañado por un Mumba. Cuando el guardia maltrata al pequeñín, Zell le para. Sus compañeros también se levantan a ayudarle, haciendo que el agresivo guardia se retire. Selphie intenta ahora ayudar al Mumba.

Para obtener

REVISTAS: "KARATEKA" 001

OBJETOS IMPORTANTES: Informe del personaje, Llave de la sala de torturas (dependiendo de la situación)

TIENDAS: TIENDA DE OBJETOS (ANTIGUO ESTUDIANTE EN LA CELDA 8F)

Puntos para guardar 4 (2 ocultos)

Puntos de extracción Locura, Electro++ (oculto)

IMAGEN 4



IMAGEN 5



Mientras tanto, Squall resiste obstinado a la tortura. Seifer pregunta por qué el Jardín de Balamb está en contra de la bruja. Descubres entonces que Edea ha preparado un ataque de misiles en contra del jardín como venganza. Quiere que Seifer destruya el lugar y mate a todos los Seeds. Después de que Seifer se vaya, el director de la prisión continúa el interrogatorio. Cuando tengas la oportunidad, debes mentir. Con el tiempo, el incrédulo director se va, poniendo a un guardia para que vigile a Squall.

Estás de vuelta en la celda de los compañeros en el 7F. Habla con todos hasta que tengas un plan. Las chicas están tumbadas en el suelo y llamas a un guardia para que te ayude. El agresivo guardia entra y le reducís fácilmente. El Mumba os sigue fuera. Asegúrate de enlazar G.F., magias y habilidades antes de continuar. Corre hacia la izquierda de la pantalla y sube las escaleras que van al 8F. A medida que te mueves hacia los soldados que examinan las armas del equipo te enfrentas a un tercer soldado. Derrótale y, después de un intercambio de palabras, derrota a los otros guardias. Usa los encuentros con guardias para extraer su Mutis **(imagen 4)**. Ahora recogerás automáticamente las armas **(imagen 5)**. De vuelta en la celda todos se arman y aparece la pantalla Enlazar. Prepara a los miembros de tu equipo. Vuelve a entrar ahora el mismo guardia, acompañado ni más ni menos que por Biggs y Wedge. Son reacios a luchar contigo, pero la batalla es inevitable.

JEFAZO Tus adversarios tienen algunas magias de estado valiosas como por ejemplo Revitalia o Freno. Extrae y usa la habilidad "Arrebatar" para robar un Anillo de Enoc de Biggs y un Cinto de fuerza de Wedge. Puesto que la pareja no es muy fuerte, no debes tener problemas para ganar esta batalla. Si quieres, utiliza Confu para hacer que pierdan sus turnos atacándose uno a otro.

Después de vencer a los de Galbadia decides buscar a Squall. De repente, empieza a sonar una sirena y escuchas un anuncio: se han liberado monstruos en todos los pisos, y la barrera Antimagia se ha desactivado.

consejo

Ahora puedes explorar el edificio pero te encontrarás a muchos adversarios. Hay dos celdas en cada piso, pero no todas ellas están abiertas o contienen algo interesante. Si empiezas tu búsqueda bajando las escaleras puedes encontrar algunos objetos que valen la pena. Sin embargo, al final deberás volver a subir las escaleras.

paso a paso

* Este Mumba de la sala de tortura puede retirar esta barrera del piso que separa las escaleras "que suben" de las "que bajan".

consejo

Muchos pisos tienen barreras entre sus escaleras, forzándote a dar la vuelta al circuito completo del piso antes de poder subir o bajar al siguiente piso. Los Mumbas que encontrarás con Squall en la sala de tortura abrirán las barreras de hasta tres pisos de la prisión.

Encontrarás lo siguiente en los distintos pisos:

PISO	CELDA IZQUIERDA (IZQUIERDA DE LA PANTALLA)	CELDA DERECHA (DERECHA DE LA PANTALLA)	CIRCUITO COMPLETO NECESARIO PARA ACCEDER A LAS ESCALERAS ASCENDENTES
12	--	--	Sí (Mumba izquierdo)*
11	Objeto Aleatorio (si juegas cartas por 200 Gil y ganas)	Punto de extracción oculto: Electro ++	Sí (Mumba izquierdo)
10	Punto para guardar	Informe del personaje (si juegas a cartas por 300 Gil y ganas)	Sí (Mumba izquierdo)
9	--	Punto de extracción: Locura	Sí (Mumba del medio)*
8	Comerciante individual (Tienda)	--	Sin armas: Sí; con armas: No
7	(Celda del Seed)	--	No
6	--	--	Sí (Mumba del medio)*
5	--	Objeto Aleatorio (si juegas a cartas por 500 Gil y ganas)	Sí (Mumba del medio)**
4	Caja (Tienda de lona)	--	Sí (Mumba derecho)*
3	--	Caja (Caseta)	Sí (Mumba derecho)*
2	Caja (Carné mascotas)	Caja (Dosis de FRZ)	Sí (Mumba derecho)*
1	Punto para guardar oculto	Caja ("Karateka" 001)	No

*Cuando llegas al 13F, el equipo se para en la puerta de la sala de tortura mientras el Mumba la abre (también puedes haber conseguido la llave de un guardia después de una batalla). Squall está inconsciente - y en compañía de hasta tres Mumbas (dependiendo de tus elecciones anteriores). Después de que sus compañeros le hayan despertado controlarás a Squall **(imagen 6)**. Habla con los Mumbas y decide en qué piso(s) deben retirar las barreras entre las escaleras.*

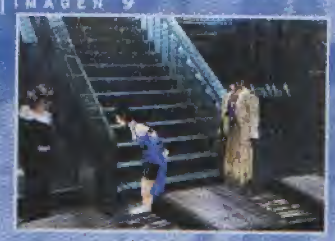
IMAGEN 6

IMAGEN 7

Tu no puedes recordar haber estado aquí como Laguna, pero Zell sabe que todos deben volver a bajar. Durante tu retirada verás una cabina aguantada por una máquina con forma de grúa. Zell explica que el brazo de la grúa se mueve usando un panel de la sala de control de abajo. Todos entran en grupo en la cabina mientras Zell se apresura fuera de la pantalla y va guiando a Squall a través de la radio. Ahora controlas a Squall. Camina hacia la parte posterior de la pantalla y dale al botón rojo **(imagen 7)**. Esto puede llevar un rato puesto que necesitas aproximarte al panel de control desde un ángulo específico. La cabina se mueve ahora hacia abajo, al 3F y todos salen. Camina hacia la derecha de la pantalla para seguir a tus compañeros. Continúa hacia la derecha de la pantalla y entra en el pasadizo. Cuando haces volar la puerta del fondo pulsando el Botón ○ el pasadizo se llenará de rocas y escombros. Te das cuenta de que la prisión está bajo tierra **(imagen 8)**. Todos oyen ruido de ametralladoras. El grupo corre automáticamente de vuelta a la cabina.

IMAGEN 8

IMAGEN 9



Mientras tanto, Zell ha llegado al 8F. Corre hacia la derecha de la pantalla, haciendo el circuito del piso en la misma dirección que las agujas del reloj. Justo antes de llegar a las escaleras que bajan, te tumban. Cuando te despiertas, el mismo guardia te amenaza, y Squall te salva en el último momento. Mientras se lo agradeces, Quistis y Selphie bajan las escaleras. En este momento, el grupo es atacado.
La escena cambia a Irvine, que está vigilando sólo hasta que Rinoa le empuja escaleras abajo. Squall se acerca desde la izquierda y el grupo entero corre escaleras arriba **(imagen 9)**. Rinoa conoce el camino de salida. Ella estará automáticamente en el equipo de Squall cuando hagas el grupo ahora. Coge a Zell como otro acompañante, ya que está familiarizado con el lugar. A partir de ahora debes acordarte de enlazarlo todo en el equipo que esté actualmente activo siempre que la escena cambie entre grupos **(imagen 10)** Los otros tres compañeros se quedarán en este piso (8F) mientras tu equipo asalta el piso 9F y los siguientes pisos. En el camino entre el 12F y el 13F la escena cambia al grupo de la izquierda en el 8F. Deciden volver a la cabina. Haz el circuito del 8F, desciende al 7F y corre hacia las siguientes escaleras hacia abajo (aquí no hay barrera). Guarda tu partida en el 6F. Mientras vas del 4F al 3F la escena vuelve a cambiar al equipo del 13F **(imagen 11)**.

IMAGEN 10



IMAGEN 11



Desde fuera de la sala de torturas, sube las escaleras de la parte inferior izquierda de la pantalla. Cruza la inmensa sala de control en la que entras y sube las escaleras de la parte superior de la pantalla. Corre hacia la luz de la parte inferior derecha de la siguiente pantalla para acabar fuera.

JEFAZO Tan solo tendrás tiempo de divisar un puente que está delante de ti antes de que suene una alarma y seas atacado por un soldado de élite acompañado por dos GIM52As. Derrota primero al soldado, usando tus G.F., después aplica cualquier magia que utilice sobre los dos robots. GIM52A es susceptible a los ataques de Rayo, así que convoca al G.F. Quetzal repetidamente. Intenta robar un misil de cada uno de los robots.

Después de esta batalla tendrás noticias de Irvine. Vuelve dentro. Después de una conversación con el grupo de abajo Zell activará automáticamente la grúa, dándole al botón rojo del lado derecho de la pantalla. El otro grupo anuncia que vienen. Ahora sal de la habitación de nuevo y corre hacia el puente. Mientras hablas con tus compañeros en medio del puente ves a Zell lejos. Corres hacia él pero el puente empieza a separarse, haciéndote perder el equilibrio. Colgando del borde, mantén pulsado el **botón de dirección hacia la derecha** o mantén pulsado el **stick izquierdo a la derecha** para llegar a la luz verde (imagen 12).

IMAGEN 12

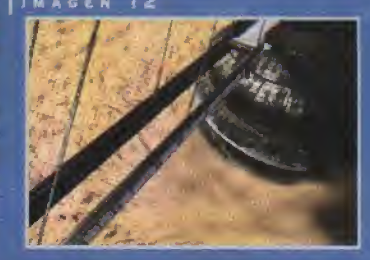
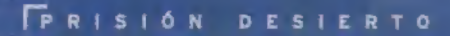


IMAGEN 13

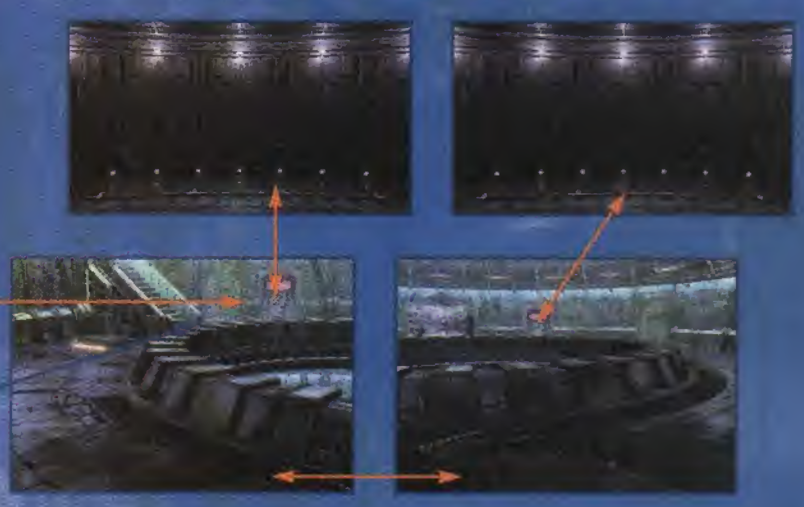


Tan pronto como llegues a la prisión caerás al suelo. Squall ha subido automáticamente y todos los grupos se encuentran en el aparcamiento ***(imagen 13)****. Después de una breve discusión los grupos suben a los coches. Ambos vehículos conducen hacia el desierto, parando en un cruce, donde todos se bajan automáticamente.*

Comienzo


PRISIÓN DESIERTO






Punto para guardar (6ª planta)


















Punto para guardar (oculto)



Base de misiles de Galbadia

Habla con Selphie cuando haya subido al camión destrozado ***(imagen 1)****. Durante tu discusión, se lanzan los primeros misiles. Selphie está segura de que se dirigen al Jardín de Trabia e insiste en entrar en la Base de misiles para prevenir más lanzamientos. Elige a dos compañeros para volver al Jardín de Balamb con Squall; los dos personajes restantes se unirán a Selphie. El grupo de Squall parte automáticamente después.*

IMAGEN 1



IMAGEN 2

El equipo de Squall llega a una estación de tren en medio de ninguna parte. Después de desembarcar, tu equipo decide secuestrar un tren. Entra en el vestíbulo de la izquierda (lado izquierdo de la pantalla) **(imagen 2)**. Pararás automáticamente cerca de un tren. Corre hacia él y súbete al tren. Al mismo tiempo, un soldado abandona el tren por el otro lado. Sus amenazas de pararte son en vano.

Mientras el grupo de Squall va hacia el Jardín de Balamb el otro equipo se dirige a la Base de misiles. Se han puesto los uniformes que han encontrado en su vehículo. Están tan bien disfrazados que son admitidos en la base **(imagen 3)**. Ve hacia la izquierda de la pantalla después de desembarcar y entra en el edificio plano con la puerta oscura. Usa el punto para guardar y examina ambas puertas de la parte superior izquierda de la pantalla. Entonces puedes abrir la puerta de la izquierda (de cara a ella) pulsando el botón ○ delante del panel entre las dos puestas **(imagen 4)**.



IMAGEN 3

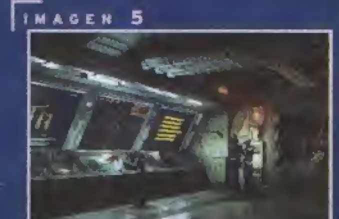


IMAGEN 4

Para obtener

REVISTAS: "Armas" Junio
OBJETOS IMPORTANTES: Tarjeta de identificación (dependiendo de la situación)

IMAGEN 5



Puntos para guardar: 2

Puntos de extracción: Lázaro+, Tiniebla, Hielo+

Camina hasta la siguiente pantalla. Llegarás a una puerta con guardia. Si eliges seguir andando por delante del guardia, éste elogiará tus modales. Continúa por el pasillo y sigue hasta el siguiente punto para guardar. Dirígete al guardia del lado de la puerta; te permitirá entrar en el hangar de los misiles. Ignora a la primera persona que veas en este inmenso vestíbulo y camina hacia el trabajador solitario cerca de la parte superior de la pantalla. Habla con él, abandona el hangar y camina por el pasillo del extremo izquierdo de la pantalla (entre las escaleras por las que bajaste y la pared). En el lado derecho de la mesa de observación hay dos guardias (a tu izquierda cuando entras en esta pantalla). Habla con el primer guardia. Te pedirá que le transmitas un mensaje al trabajador del hangar de misiles. Vuelve allí y habla con el trabajador. Te dirá que no tiene tiempo de comprobar el ordenador. Sus colegas deben ocuparse de esto por ellos mismos. Les das a los guardias de la mesa de observación el debido mensaje, quienes te ordenan ahora que lo hagas tú. Ahora camina hacia el punto para guardar cerca del hangar de los misiles y sube las escaleras del extremo inferior izquierdo de la pantalla. Vuelve hacia el primer guardia que vistes en el edificio. Cuando te dirijas a él, se va. Entra en la habitación que estaba vigilando. Acércate al panel de control de la izquierda (debajo de la gran pantalla) y elige "darle a lo que sea". Ahora pulsa el botón ■ rápida y repetidamente **(imagen 5)**. El distribuidor de energía del edificio se romperá; Los pasadizos están ahora invadidos por el espeluznante resplandecer rojo de las luces de emergencia. Fuera de esta habitación se te acercarán guardias. Ahora puedes elegir entre hablar o luchar con ellos para salir de esta situación.

Si eliges luchar: Después de la batalla no puedes acceder al terminal informático a la derecha de la entrada del hangar (cuando estés de cara). En su lugar, corre por las escaleras de la derecha de la pantalla y entra en la sala de control, donde un oficial y dos soldados están a punto de iniciar la secuencia de lanzamiento **(imagen 6)**. Después de esta batalla, examina el terminal informático más cercano a las escaleras por las que subiste (en el lado izquierdo de la pantalla). Nadie de tu equipo puede abandonar la habitación hasta que hayas saboteado la inicialización **(imagen 7)**. Después de esto, sal de la sala de control por la parte superior de la pantalla. Examina los controles de debajo de la pantalla luminiscente en la pared izquierda e inicia la secuencia de auto destrucción de la base de misiles. Puesto que tienes que luchar contra un Jefazo adversario fuera del edificio antes de que acabe la cuenta atrás es recomendable elegir 20 en lugar de 10 minutos hasta la auto destrucción.

IMAGEN 6

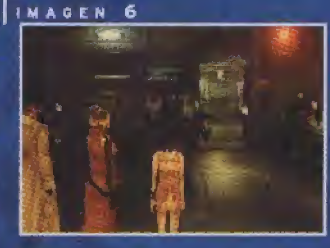
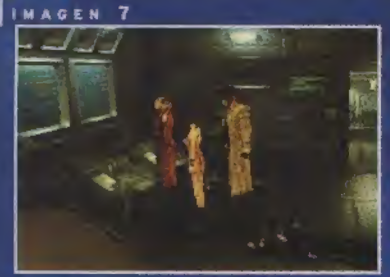


IMAGEN 7



consejo

Si pones el contador en 10 o 20 minutos la puerta verde de la derecha se abrirá, ***(imagen 8)*** *dándote un acceso directo y de ida al vestíbulo de la entrada del edificio. Sin embargo, ambas puertas de la entrada están ahora selladas y no puedes volver al terminal informático para alterar el plan de vuelo de los misiles. Esto quiere decir que la partida ha llegado a su fin, así que no uses la puerta verde en este escenario.*

IMAGEN 8

IMAGEN 10

Después de luchar para volver a la entrada del edificio oirás un ruido considerable y notarás que el suelo tiembla. Vuelve a subir las escaleras que llevan a la sala de control. Arriba, un soldado ha reactivado la secuencia de lanzamiento. Habla con el soldado que está tumbado en las escaleras y dile que te has quedado por tus compañeros. Se quedará impresionado y te dará su carta de identificación para el terminal de esta pantalla. Introduce el código, "Edea", letra a letra. El acceso está ahora garantizado. Elige "Objetivo", a continuación "configurar radio de error". No pierdas tiempo en otras opciones. En la pantalla de radio de error, mantén pulsado el **botón de dirección derecho** (o mantén pulsado el **stick izquierdo** hacia la derecha) hasta que se llene el camino de vuelo máximo con la medida permitida. Confirma con el botón ○ y elige "Sí" para cargar datos (imagen 9). Después de haber hecho esto, elige repetidamente "Salir", confirmando con el botón ○, para volver al menú inicial del ordenador. Ahora lucha para volver a la entrada y abandona el edificio. Mientras los soldados de Galbadia escapan de la Base de misiles, la mortal carga explosiva del complejo está siendo lanzada.

IMAGEN 9



JEFAZO Comprueba los G.F., magias y habilidades del equipo y corre directo a la derecha. BGH251F2, un tanque de destrucción masiva de Galbadia, se enfrenta a ti. Freno y Tiniebla son los únicos ataques de estado con posibilidades de triunfar contra esta máquina luchadora. Rayo, Tierra y Agua son ataques elementales útiles. Intenta extraer las magias del adversario si tienes la oportunidad y usa la Coraza para escudar a los miembros de tu equipo, si queda el suficiente tiempo de batalla. Si no, convoca a tus G.F.s más fuertes, en particular al G.F. Quetzal. Después de inmovilizar a la máquina, dos soldados de Galbadia y un soldado de élite saldrá del cascajo. La cuenta atrás se para después de que les venzas. Al no ver el camino de la huida el equipo se despide. Si caminas hacia cierto lugar delante del espacio central del aparcamiento (imagen 10). Selphie y los otros se esconderán y la base de misiles se destruirá.

Si hablas para salir: Los guardias entrarán en la sala de ordenadores independientemente de la respuesta que elijas. Les seguirás y les inhabilitarás automáticamente. Ve hasta el siguiente punto para guardar. A medida que te acercas a la puerta del hangar un guardia sale. Elige mantener la calma y confirma que ayudarás a los demás en el hangar. Tres personas están intentando empujar el misil en la guía. Dirígete al cuarto de Galbadia. Te dirá que uno de vosotros necesita empujar en un extremo, dos en el medio. Camina hacia el espacio libre detrás de los de Galbadia (donde ves una luz rectangular en el suelo; encima de ella, puedes ponerte sobre el travesaño de la placa metálica del suelo). Pulsa el botón ○ cuando estés en posición de hacer que los otros miembros de tu equipo tomen posiciones. Ahora mantén pulsado el botón cuadrado hasta que el misil llegue a la posición deseada. El capataz te dará las gracias y te pedirá que transmitas las coordenadas del objetivo a los soldados de la sala de control. Ahora eres libre para sabotear el terminal informático que está directamente fuera del hangar como se describe más arriba. Comprueba tus G.F., magias y habilidades antes de caminar hacia la sala de control. El oficial de aquí sospecha inmediatamente de tu equipo. Ahora os cambias los uniformes y entráis en la batalla. Sabotea la secuencia de lanzamiento e inicia la auto destrucción como se describe arriba. Sin embargo, puedes usar la puerta verde en este escenario (si has configurado la cuenta atrás en 10 o 20 minutos) ya que tu tarea en el edificio ha terminado. El resto de la misión sigue como se explica más arriba.



INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.2
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

Rescate del jardín de Balamb

Ahora vuelves a estar con Squall y su equipo. Estás cerca de la puerta de entrada del Jardín de Balamb. Enlaza G.F., magias y habilidades para todos los miembros de tu equipo antes de entrar. La academia parece estar sumida en la confusión. Los estudiantes corren salvajemente por el lugar ***(imagen 1)****, los empleados del jardín están por todas partes. Una misteriosa facción del amo ha empezado una revuelta contra el director Cid, cuya propia facción defiende valientemente el Jardín.*

IMAGEN 1

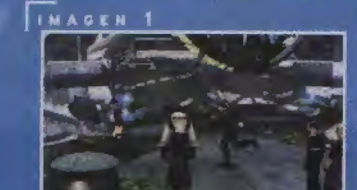


IMAGEN 2



Habla con los empleados del Jardín que te encuentres a medida que entras. Cuando te pregunten a qué facción perteneces, puedes pretender adherirte al bando del Amo. Sin embargo, esto no te ahorrará muchas batallas. Es recomendable que hables inmediatamente a favor de Cid. Los empleados del jardín convocarán ahora a un monstruo. Entra en el vestíbulo después de vencerle. Descubres a Viento y Trueno (imagen 2). Infórmales sobre el ataque inminente de misiles para hacer que te ayuden a evacuar el Jardín. El ascensor está bloqueado por uno de los empleados del Jardín.

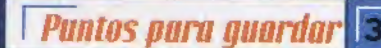


Necesitas liberar a cada sección 1F del Jardín. A medida que te acercas a cada sección debes vencer a un monstruo que llaman los empleados del Jardín. Después tienes que entrar en la sección y hablar con los Seeds, diciéndoles que apoyas al director Cid. La sección está ahora liberada oficialmente. En la mayoría de los lugares recibirás valiosos objetos si te diriges a la persona correcta. La chica cerca de los estantes de libros te dará un Omnifénix (imagen 3). En la zona de entrenamiento encontrarás a varios empleados del jardín, unos cuantos Seeds y algunos chicos que están siendo amenazados.

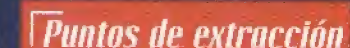
IMAGEN 3



Para obtener OBJETOS IMPORTANTES: G.F. Meter (gana una partida de cartas contra el Jóquer del club de cartas después de haber ganado a otros miembros del grupo del club de cartas), Llave del ascensor.
TIENDAS: Tienda de objetos (estudiante en la zona de entrenamiento).







Esna, Cura, Hielo, Gravedad (oculto), Lázaro+ (oculto), Bio (oculto)

IMAGEN 4

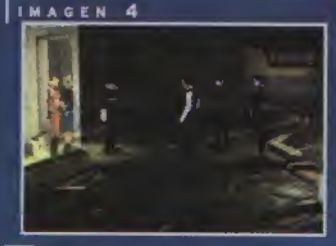
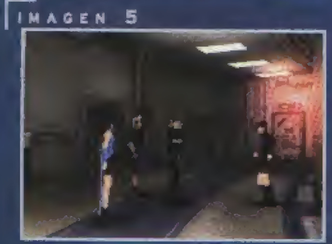


IMAGEN 5



Cuando tengas la oportunidad, elige ayudar al chico. Squall vendrá al rescate y el equipo entrará en batalla (no puedes escapar). Habla con la Seed femenina después para recibir una Panacea. El aparcamiento contiene un holograma de Cid (**imagen4**). Uno de los Seeds de aquí te da una Tienda de lona cuando te dirijas a él. Asegúrate de visitar el dormitorio, haz una siesta y guarda tu partida. No hay objetos que ganar en la cafetería y la enfermería, pero también debes hablar con todo el mundo allí. Busca al escuadrón, gana la pelea contra el monstruo y dirígete al nivel. Dirígete a los tres Seeds. El del medio te dará una Poción X.

Ahora que todas las secciones están bajo el control de la facción de Cid puedes utilizar el ascensor. Ve al 2F y corre hasta pasada el aula. Xu está en este pasadizo (**imagen 5**). Ella te dice que Cid se ha estado escondiendo en su despacho durante todo este tiempo y te lleva hasta allí, sigue a Xu al ascensor. En el 3F camina directo hacia la parte posterior de la pantalla para entrar en el despacho del director. Infórmale acerca del ataque inminente de misiles y dirígete a Cid repetidamente.

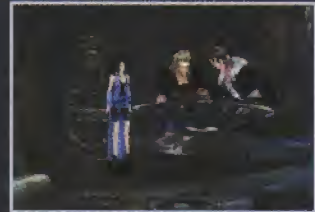
Pese a estar totalmente desanimado, Cid hace una buena sugerencia: aparentemente, el Jardín de Balamb se construyó como unidad móvil . Cid te da una llave del ascensor y te pide que busques en el sótano el mecanismo que lanza al jardín de Balamb. Mientras Xu ha ido a organizar la evacuación, tu equipo entra en grupo en el ascensor.

La cabina se para mientras baja. Al estar recluído, examina el panel de control. Debes acercarte a él desde abajo (Ej. de cara a la parte superior de la pantalla); el ángulo correcto no es fácil de encontrar. Después de averiguar que el ascensor está fuera de servicio puedes examinar la escotilla de escape del suelo de la cabina. Se abre y bajas por una escalera aparentemente interminable. Sube gateando rápido al pasadizo antes de que el ascensor pase cerca de ti por el hueco. Acércate a la parte inferior de la pantalla y abre la trampilla del suelo. Saldrás a un túnel de color latón **(imagen 6)**. Enlaza la magia Piro sobre tu equipo y elige Fuego para los ataques elementales: te encontrarás con monstruos susceptibles a este elemento más adelante. Por ahora, camina a la derecha y baja por la escalera en la siguiente pantalla. Sigue hasta la esquina inferior izquierda de la siguiente pantalla y entra en la diminuta sala de control. Examina la gran rueda e intenta girarla pulsando repetida y rápidamente el botón ■. Tus primeros intentos serán posiblemente fallidos. Con cada intento otro miembro del equipo viene a ayudar hasta que tienes éxito al girar la rueda **(imagen 7)**, abriendo el suelo del hueco del ascensor. Sal de la habitación y baja por la escalera que ahora es accesible. A continuación, sigue las escaleras hasta debajo de la estructura cilíndrica en medio del vestíbulo. El punto de extracción está cerca de donde emerges: contiene Lázaro +, una magia rara. Ahora camina hacia el lado izquierdo de la pantalla, acercándote al cilindro. En primer plano, verás una escalera. Sube. La escalera se doblará y se estrellará contra la ventana de la sala de control desde lo lejos. Camina a la derecha y utiliza el terminal **(imagen 8)** para abrir el suelo que rodea a la plataforma central. No puedes abandonar la habitación a través de la puerta. En su lugar, ponte delante de la escalera de cara a los cristales rotos de la ventana (al lado del centro de la habitación) y pulsa el botón ✪ para volver a subir por ella. Cerca de la parte inferior izquierda de la pantalla verás una luz verde en el pasamanos de la plataforma. Examínalo para acceder a una escalera, a continuación baja. Utiliza el punto para guardar a tu llegada, a continuación camina hacia la derecha de la pantalla y estira la palanca. Esto abre una gran puerta en la parte superior derecha de la pantalla.

IMAGEN 6

JEFAZO **Debes luchar contra dos Oleoplastos antes de llegar al nicho abierto. Asegúrate de que tus personajes han enlazado la magia Piro con sus habilidades Enl. ataque ELM y convoca a Ifrit repetidamente durante la batalla. Cúrate de los ataques de estado que los monstruos utilizan extrayéndoles y aplicándoles su Esna y utilizando Freno contra ellos (imagen 9).**

IMAGEN 7



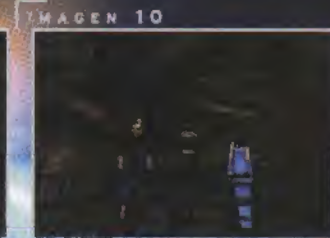
Después de derrotar a estos dos jefazos, dirígete al nicho y baja por la escalera. Mientras tanto, los misiles de Galbadia se dirigen al Jardín de Balamb... Cuando llegas abajo, sigue el pasillo hacia la izquierda y acércate al terminal informático **(imagen 10)**. Intenta usarlo dos veces. Mientras tus compañeros te recriminan tu torpeza, la maquinaria cobra vida.

*Ahora, la plataforma en la que te encuentras sube hasta arriba del hueco principal del Jardín. Cuando el Jardín se desplaza y se separa de Balamb los misiles detonan en su antiguo emplazamiento **(imagen 11)**.*

IMAGEN 8

IMAGEN 9

IMAGEN 10



Arriba, Cid se ha unido a ti. Cuando tus compañeros parecen inclinarse por ver el vuelo del Jardín desde la cubierta, súbete al ascensor de la plataforma en la parte inferior izquierda de la pantalla y pulsa el botón ○ para bajar. Corre por la parte inferior de la pantalla y coge el ascensor que va al 2F. Cruza el pasillo y camina más allá del aula. Sube por las escaleras de detrás de la salida del final del pasillo. Fuera, muévete a la derecha de la pantalla. Después de disfrutar de la espectacular vista puedes llevar a tu equipo de nuevo dentro. Se te acerca Xu, quién te dice que vayas rápido al puente - los controles fallan. Corre de nuevo escaleras arriba y prueba los controles (pulsando el botón ○). Ahora el jardín pierde altura y aterriza en el mar **(imagen 12)**. Como nadie sabe qué hacer ahora, vas automáticamente a tumbarte en tu dormitorio para pensar en una solución.

IMAGEN 11



IMAGEN 12



NORG

Un miembro de tu equipo te despierta, que te pide dar una vuelta al Jardín. Guarda tu partida. Hablas mientras caminas por ahí. La revuelta de la facción del amo parece haber acabado; los estudiantes han vuelto a sus obligaciones normales. Cuando te acercas al directorio te cruzas con un empleado del Jardín. Después de confirmar tu identidad te invita a ir al sótano para ver al amo del Jardín. Todavía puedes moverte libremente. Sin embargo, el ascensor te llevará automáticamente al sótano una vez has entrado en él. Baja las escaleras y dirígete al lado izquierdo de la pantalla. En la siguiente escena escucharás levemente una calurosa discusión entre Cid y un empleado del Jardín. Al final, ambos aparecen en pantalla. El empleado del Jardín maltrata a Cid y se va. El director no está de ninguna manera en condiciones de recibir tu informe y te pide que vaya a su oficina más tarde. De nuevo, se te pide que vayas rápidamente a ver al amo. Camina hacia la parte superior de la pantalla hasta que estés delante del Amo NORG. Te considera responsable de haber fallado al asesinar a la bruja y ahora planea sacrificarte para apaciguar a Edea. Obviamente, no estás de acuerdo, así que después de hacer unas interesantes puntualizaciones sobre que el Jardín le pertenece y que Cid está casado a Edea, NORG se escabulle en su Trono blindado y te ataca.

IMAGEN 1



Para obtener

G.F. LEVIATÁN



Puntos de extracción Bio (oculto)

JEFAZO Observa los colores del Ocular-I y del Ocular-D: cambian de azul a amarillo y de amarillo a rojo (imagen 1). Cuando un Ocular está rojo, va a ayudar a NORG con magia. Puedes alterar el color de un Ocular utilizando un ataque elemental. Del Ocular-I puedes arrebatar una Dosis de PM y del Ocular-D, una Dosis de ESP. Utiliza ataques físicos para evitar que los Oculares proporcionen magia a NORG y haz que un personaje ataque al trono hasta que se abra y NORG emerja (imagen 2). Extrae el G.F. Leviatán de él. Si les da a tus personajes con estados alterados, extrae Esna de él y utilízala. NORG es particularmente débil contra el Aire. También hay una gran oportunidad de que le puedas afectar con Freno. Puedes robarle una Tiara mágica.

IMAGEN 2



Al acabar la batalla, NORG se convierte en un capullo y se hace inmóvil. Nadie sabe qué hacer con ese extraño amo, así que todo el equipo vuelve al ascensor. Visita a Cid en la enfermería del 1F. Está en la sala de tratamientos en la parte superior izquierda de la pantalla. Utiliza todas las opciones de conversación para saber más sobre Edea, los Seeds y el futuro. Después de salir, dirígete al directorio. Xu está buscando a Cid; un barco de Galbadia se está aproximando al Jardín. Sube al 2F y camina hacia la cubierta. Te saludan unos que parecen Seeds pero en uniformes blancos. Dicen que vienen en son de paz y que necesitan hablar con Cid. Tres de ellos saltan a bordo. Mientras sacas tu sable pistola, llega Cid y escucha que los Seeds blancos quieren recoger a Eleone, que ya no está a salvo en el Jardín. Cid te ordena que la encuentras **(imagen 3)**. Pese a dudar sobre entregar a alguien a un enemigo conocido, vas a buscar a la joven chica. Eleone está en la sala de lectura de la biblioteca. Cuando hablas con ella te das cuenta de que es la Eleone de Laguna **(imagen 4)**. Aparentemente, ha estado enviando visiones a Squall y a sus compañeros en un intento de alterar el pasado. Susurra y dice que Squall es su única esperanza, y se va con los Seeds blancos.

IMAGEN 4



IMAGEN 3



*Invadido por la duda, Squall es testigo de la partida de Eleone a bordo del buque de los Seeds blancos **(imagen 5)** y se tumba en la cama de su dormitorio. Recuerda su pasado, un pequeño chico debajo de la lluvia, abandonado y pidiéndole a su hermana mayor que vuelva. Este debe ser el motivo de su tozuda insistencia en no relacionarse nunca con los demás por miedo a perderlos.*

IMAGEN 5

Te despiertas y tienes la oportunidad de continuar con tu paseo por el Jardín de Balamb. Cuando entras en el vestíbulo 1F oyes un anuncio de Cid. Mientras el Jardín está todo menos "cautivado" por un aburrido viejo en la ciudad de Fisherman's Horizon en un film para morirse de risa **(imagen 6)**, Cid hace hincapié en que nadie debe abandonar el Jardín hasta recibir órdenes. Se te convoca al puente y recibes órdenes de pedir perdón al alcalde de la ciudad por un desembarque algo violento. Cid quiere que expliques que el Jardín viene en son de paz y te dice que mires alrededor de Fisherman's Horizon junto a Zell y Rinoa. Mientras sigues preguntándote lo que quería decir con lo de que el destino está en tus manos bajas a la antigua oficina de Cid y te encuentras a tus compañeros. Como la Puerta principal está cerrada, debes abandonar el Jardín por la puerta trasera 2F que lleva a cubierta.

IMAGEN 6





consejo

Tienes la oportunidad de jugar a cartas con Cid después de recibir órdenes.

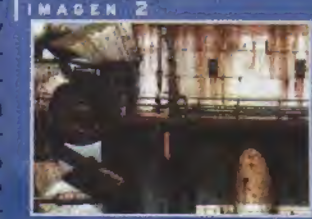
Fisherman's Horizon

Habla con los habitantes (imagen 1) mientras caminas a través de la construcción del puente/grúa que lleva a la ciudad. Parece ser que el Jardín no es muy bienvenido a Fisherman's Horizon. Cuando llegues a la oxidada estructura cilíndrica roja y blanca examina la baranda. Unos pasos del pasillo que rodea la estructura puedes acceder a una escalera que te lleva abajo. Apenas se ve (imagen 2). Baja y sigue atravesando más pasillos y bajando escaleras, dirigiéndote hacia la izquierda de la pantalla. Al final te encontrarás con el viejo pescador con el que el Jardín casi choca cuando llegó. Habla con él y pídele perdón por el incidente. Al final de la conversación te dará una revista (incluso si no le pediste perdón). Encuentra y usa el punto de extracción oculto en el extremo de botavara para ganar más Lázaro+.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Ahora vuelve a subir al pasillo del cilindro. Camina hacia la derecha y dirígete al hombre del ascensor de la plataforma (que apenas se ve) cerca del lado derecho de la pantalla (imagen 3). Escucharás que el legendario continente de Esthar sólo es accesible por el puente de Horizon. Elige bajar. Cuando necesites volver a subir más tarde, habla con el hombre al fondo de la barandilla de la plataforma (imagen 4). Por ahora, camina hacia la derecha y gira a tu derecha, siguiendo el camino del ferrocarril. Guarda tu partida, vuelve a moverte hacia la izquierda de la pantalla y gira a tu derecha. Sigue por el pasillo que lleva al Panel solar. La casa del jefe de estación está en la inmensa plataforma al final del pasillo. Entra, sube arriba y dirígete al Jefe de estación Dobe (imagen 5). Como los habitantes quieren que los Seeds se vayan, el jefe de estación propone que los técnicos de Fisherman's Horizon ayuden a reparar los controles del Jardín de Balamb. Su mujer, Flo hace hincapié en como la violencia no es apreciada en esta ciudad.





consejo

*Si caminas hacia la izquierda de la pantalla cuando abandones la casa del jefe de estación encontrarás al antiguo amo Martine sentado en el borde e la plataforma **(imagen 6)**. Edea le ha expulsado del Jardín. Martine, que se quedará aquí, sostiene algunas cartas interesantes de alto nivel. Vale la pena retarle repetidamente.*

IMAGEN 3



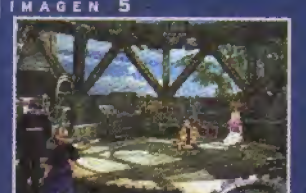
IMAGEN 4



Para obtener

CARTAS RARAS: Quetzal
REVISTAS: Timber Maniacs (2 números), "Expediente F"3
TIENDAS: Tienda de objetos, Armero a pedidos, hotel

IMAGEN 5



Puntos para guardar 1

Puntos de extracción Lázaro+ (oculto), Revitalia, Artema, Prisa, Escudo

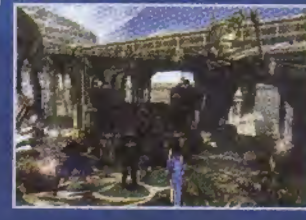
Cuando vuelves a subir a través del panel solar te advierten que las tropas de Galbadia han llegado. En el extremo superior del pasillo Flo y Dobe te alcanzarán. Flo te considera responsable del ataque de los tanques de Galbadia mientras el jefe de estación se dirige a negociar con las fuerzas invasoras. Sigue a Dobe a lo largo del camino del ferrocarril hasta que llegues a la estación. Ahora escucharás su intento de negociar con los de Galbadia. Están buscando a Eleone y tienen órdenes de quemar Fisherman's Horizon independientemente de si encuentran o no a la chica. Cuando tengas la oportunidad, decide ayudar al jefe de estación. Apenas sorprende que la batalla precede a un corto intercambio de palabras.

IMAGEN 6



JEFAZO Primero, debes derrotar a dos soldados de élite. A continuación encontrarás a un viejo conocido. BGH251F2 ha venido desde la base de misiles de Galbadia para enfrentarse a ti (imagen 7). Al igual que antes, es débil contra la magia Electro y los ataque de Quetzal. Tus ataques físicos también deben hacer un considerable daño. El robot es más o menos inmune a los ataques de estado. Si tienes la Habilidad Arrebatar, roba un trozo de Adamantino de este adversario.

IMAGEN 7



*Después de ser derrotado, el inmenso robot se introduce en el agua. Unos cuantos personas salen de los destrozos, es tu equipo de la base de misiles **(imagen 8)** Después de una larga serie de felicitaciones y explicaciones tu equipo llevará a los otros de vuelta al Jardín. Rinoa está detrás y vosotros dos habláis. Ella se va después de esta conversación y eres libre para explorar la ciudad.*



IMAGEN 8



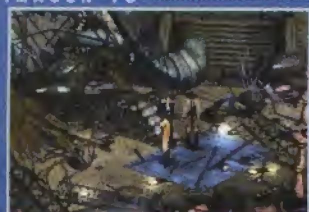
paso a paso DISCO 2

IMAGEN 9



Primero, camina por el camino del ferrocarril a la derecha de la estación y entra en la casa del artesano local. Mira bien alrededor. Mono grasiento, el propietario, está contento de hablar sobre su exhibición. Sigue el camino del ferrocarril que lleva a la parte inferior de la pantalla después de abandonar la casa. Entra en la tienda local (en el lado izquierdo de la siguiente pantalla) y explora la habitación de arriba. Examina también el ordenador de la planta baja. Camina hacia el muelle después de abandonar la tienda (ve hacia la derecha de la pantalla) y habla con todo el mundo allí (imagen 9).

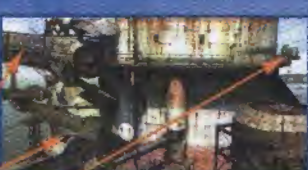
IMAGEN 10



De vuelta al Jardín, Irvine se encuentra contigo. Te informa de que los técnicos locales están reparando los controles del Jardín y pregunta si también pueden hacer algo por él. Él está fascinado por las máquinas de Fisherman's Horizon. Irvine te invita a animar a Selphie, que está más bien deprimida. Búscala en el patio e intenta animarla (imagen 10). Después de fallar, Cid te llama e Irvine ocupa tu lugar.




AL JARDÍN DE BALAMB

LÁZARO+ *Punto de extracción (oculto)*

EXPEDIENTE F







Punto para guardar

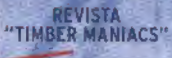
POSADA/TIENDA

REVITALIA: *Punto de extracción*

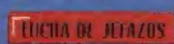




TIENDA DE COMESTIBLES



ARTEMA *Punto de extracción (oculto)*






REVISTA "TIMBER MANIACS"

PRISA *Punto de extracción*

MONITOR DE NOTICIAS





REVISTA "TIMBER MANIACS"

Concierto al aire libre

Mientras Irvine (al que ahora controlas) y Selphie están ocupados planeando un concierto ***(imagen 1)****, informan a Squall del plan de Edea de arrasar cualquier posible escondite donde pueda estar Eleone. Cid anuncia formalmente que el Jardín está casi preparado para partir y se preparará para luchar contra Edea. El director también pone al mando a Squall. Más tarde, Squall medita sobre todo esto en su dormitorio.*

IMAGEN 1

Mientras tanto, Irvine (al que ahora controlas), Quistis, Zell y Selphie están ocupados preparando tu concierto. Rinoa sale ya que deberá convencer a Squall para que vaya a tu concierto. Tienes 8 resultados que activarán 2 piezas musicales. Haz que Zell toque todos los instrumentos para escuchar todos los resultados disponibles. Para hacer esto, acércate a Zell, pulsa el botón O y haz que pruebe otro instrumento. Cuando estés contento con uno, confírmalo y elige tu propio instrumento. Después de esto, Selphie y, finalmente, Quistis se acercan. Haz que cada uno de ellos elijan un instrumento.

Una vez estés contento con tu selección confirma el último instrumento. Ahora empezará el ensayo. La partitura de las melodías denotará distintos estados de ánimo, dependiendo de si eliges la partitura de un baile lento y romántico o de una agradable pachanga. Para la pachanga, elige la flauta, el violín, la guitarra y el tambor. La canción lenta se hace con la partitura para guitarra eléctrica, saxofón, piano y bajo. La escena cambia de nuevo a Squall (al que ahora controlas). Levántate, guarda tu partida y sal del dormitorio.



consejo

Antes de elegir los instrumentos, también puedes ir por ahí y explorar la ciudad como Irvine.

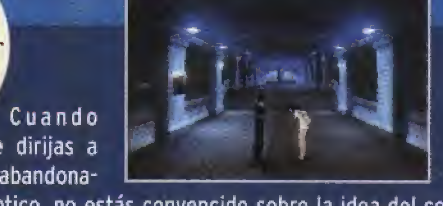


IMAGEN 2

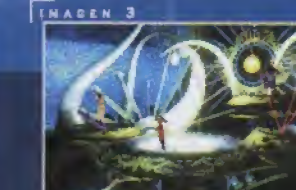


IMAGEN 3

Cuando te dirijas a Rinoa, los otros te abandonarán. Siendo tan escéptico, no estás convencido sobre la idea del concierto **(imagen 2)**, que ella presenta ahora. Sin embargo, la aceptas. Tendrás que seguir los pasadizos a través del panel solar. Cuando hables con Irvine, te señalará un lugar especial a la derecha del escenario (cuando estés enfrente de él). Ha dejado una vieja revista allí para marcar el punto. Sigue a tus compañeros por el pasadizo. Cuando llegues al escenario, Selphie te felicitará por tu ascenso **(imagen 3)**.

Puntos para guardar  1 **TIENDAS:** Tienda de objetos, Armero a pedido, Hotel

Puntos de extracción Lázaro+ (oculto), Revitalia, Artema, Prisa, Escudo

consejo

En este punto, puedes cambiar el ángulo de la cámara usando el botón ■.

Ve hacia la derecha de la pantalla hasta que encuentres la revista **(imagen 4)**. Durante el concierto tendrás una larga y animada conversación con Rinoa. Te anima a ser más confiado y a compartir tus miedos con tus compañeros. Si le gusta la canción puedes escuchar la música tanto como quieras, después pulsa el botón ▲ para volver a tu dormitorio (solo). Si a Rinoa no le gusta la canción se irá y la noche terminará automáticamente. Tumbado en tu cama volverás a tener un recuerdo de la infancia de Squall. Después de esto, te despiertas y te vuelven a llamar al puente, donde la tripulación aplaude **(imagen 5)**. Habla con Quistis y Xu. Cuando te dirijas a Nida, éste arrancará los motores del Jardín. A continuación forma un equipo y observa la explicación sobre los controles.

IMAGEN 4





IMAGEN 5

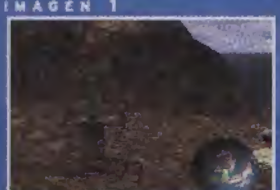


INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

Ruinas de Centra

Ahora estás libre para moverte por el mundo. El Jardín de Balamb puede aterrizar en cualquier isla o continente con una playa. Sin embargo no puede cruzar cordilleras montañosas, y algunos cañones son demasiado estrechos para volar a través de ellos. El Jardín tampoco puede aterrizar en acantilados. Utiliza esta oportunidad para explorar el mundo. Aquí tienes una sugerencia de varios lugares que vale la pena visitar.

IMAGEN 1



Antes de abandonar Fisherman's Horizon debes almacenar objetos curativos como las Colas de Fénix, Tiendas de lona y Casetas. Si no tienes suficientes objetos curativos relacionados con G.F. haz una breve parada en Timber y visita la Tienda de animales. Ambas batallas descritas más abajo son muy duras. Si no tienes éxito, vuelve más tarde y tendrás más oportunidades para vagar por el mundo.

IMAGEN 2



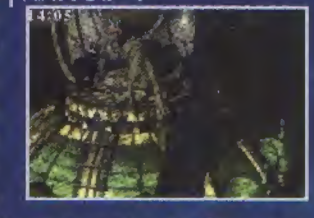
Las Ruinas de Centra están lejos al sur y ligeramente al oeste de Fisherman's Horizon. Como el Jardín no puede volar a través del Puente de Horizon necesitarás volar dando un rodeo ya sea hacia el oeste o hacia el este antes de girar hacia Centra. Las ruinas están sólo marcadas por una vaga estructura metálica y no son fáciles de detectar en esta estéril isla. Guarda tu partida en el mapa del mundo antes de entrar en las ruinas **(imagen 1)**. Si tienes la Habilidad "Ningún encuentro" del G.F. Diablo, enlázala a un personaje, ya que no tendrás mucho tiempo.

IMAGEN 3

Para obtener G.F. ODIN, G.F. TOMBERI
CARTAS RARAS: Odín
OBJETOS IMPORTANTES: ojo izquierdo de la estatua, ojo derecho de la estatua

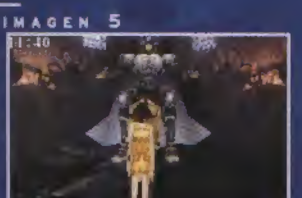
Puntos de extracción Drenaje (oculto), Aero, Dolor (oculto)

IMAGEN 4



Cuando entres en las Ruinas, una cuenta atrás de 20 minutos empezará **(imagen 2)**. Este lugar está lleno de monstruos, así que deberás escapar de batallas repetidamente para mantenerte dentro del límite de tiempo (si no tienes la Habilidad "Ningún encuentro"). Sube hasta arriba del todo de las escaleras y dentro del edificio. Sigue hasta arriba de la plataforma central **(imagen 3)**, a continuación sube por la escalera de la izquierda. Sigue subiendo hasta que llegues a la repisa central, a continuación corre dentro del vestíbulo y pulsa el interruptor. Sal del vestíbulo, baja de nuevo y pulsa el interruptor que hay entre las dos escaleras. Unas escaleras aparecerán de golpe a tu derecha. Ahora sube de nuevo por las escaleras de la izquierda (por esta vez sólo hasta la mitad) y sigue las escaleras de fuera hacia la derecha. Sube por las escaleras (que apenas se ven) hacia la izquierda de la puerta cerrada y retira el ojo rojo de la gárgola. Vuelve a bajar por esta escalera y corre hacia la escalera de la derecha. Acércate a la cúpula y sube por la escalera de la izquierda de la pantalla **(imagen 4)**. Inserta el ojo en la gárgola, memoriza o escribe la serie de números que aparecen ahora y coge ambos ojos. Apresúrate a la primera gárgola de abajo e inserta ambos ojos. Una columna de fuego te pedirá el código. Pulsa los botones de dirección para introducir los números que te dieron en el tejado y confirma la introducción con el botón ▲. La puerta de debajo de la gárgola se abrirá ahora. Dentro espera Odín **(imagen 5)**.

IMAGEN 5



JITAZO Utiliza el tiempo que te queda de la cuenta atrás para darle con tus G.F. y aplicar Aura para habilitar las Ataques Especiales de tus personajes. Odín permanece sorprendentemente pasivo a lo largo de la batalla. Accederá a unirse a ti si consigues reducir su VIT a cero antes de que la cuenta atrás haya terminado. Si no, te fulminará y el juego habrá terminado.

Asegúrate de guardar tu partida (en el mapa del mundo) antes de empezar la siguiente búsqueda. Vuelve a las Ruinas después de curar a tus personajes y G.F. Ahora pelea en al menos 20 batallas contra Tonberis sin abandonar las ruinas. Las pequeñas criaturas suelen ir solas. Parecen engañosamente débiles pero pueden cargarse a un personaje con un simple golpe de sus cuchillos . Como se mueven hacia tí en unos grupos de pasos tienes la oportunidad de pegarles. El G.F. Diablo es particularmente útil aquí. Puesto que los Tonberis no tienen una debilidad en particular, los ataques de tus otros G.F. causan daños aunque no son espectaculares. Almacena objetos fuertemente curativos antes de estas confrontaciones. Cura a tus personajes y G.F. después de cada batalla. Asegúrate también de que dos miembros del equipo tienen el comando Habilidad y de que dos pueden usar magias. Es suficientemente apropiado extraer Muerte de los Tomberis y de su Rey.

JITAZO Inmediatamente después de haber derrotado al último adversario, aparecerá el Rey Tomberi en busca de venganza. Gana la batalla para obtenerle como G.F. Tonberi. Diablo no será de ninguna ayuda, mientras que los otros G.F. ocasionan daños importantes. Utiliza la Habilidad Apoyo para aumentar su poder atacante si puedes y cura a cualquier personaje derrotado (extrae Lázaro+ de tu adversario). Aplica Prisa en los miembros de tu equipo. Esta batalla será más bien larga ya que el Rey Tomberi tiene una enorme cantidad de VIT.

Ciudad de Balamb

*A tu llegada a Balamb verás que el Jardín de Galbadia ha aterrizado aquí **(imagen 1)**. Antes de que entres en Balamb, asegúrate de que Zell está en tu equipo. Te encontrarás la ciudad bajo la ocupación de los de Galbadia.*

IMAGEN 1



El soldado cerca del coche azul te dirá que Balamb está acordonado (**imagen 2**). La insistencia de Zell sobre que los habitantes deben ser admitidos no tiene éxito. Sin embargo, Squall pretende saber algo sobre Eleone que necesita verificar en Balamb. Ahora el soldado te dice que le des el mensaje al comandante en el hotel (**imagen 3**). También menciona una recompensa. Adelántale y camina hacia el hotel. Cuando te dirijas a los guardias que estan fuera del hotel te pedirán que busques al Capitán, quién está ahora patrullando y que se encargará de todo lo demás. Sigue la carretera que va al Puerto de Balamb y camina recto hasta que entres en la siguiente pantalla (**imagen 4**). Al fondo de la pantalla, verás a dos soldados y un perro. Dirígete al soldado que está de pie para escuchar que el capitán ha cogido un pescado que quiere preparar para comer.

IMAGEN 2





consejo

Habla con todo el mundo en la ciudad para tener una mejor idea de lo que está pasando. Sólo los diálogos esenciales se describen a continuación.

IMAGEN 3



IMAGEN 4



Para obtener G.F. PANDEMÓNIUM

REVISTAS: "Karateka" 002

TIENDAS: Tienda de objetos, Armero a pedido, Hotel y Alquiler de coches

Puntos para guardar	1
Puntos de extracción (oculto)	Electro, Cura

Ahora examina al perro. El soldado te dirá que el perro debería encontrar a Eleone. El soldado que está arrodillado lo confirma. Hazle una visita a la madre de Zell en la casa de los Dincht. Puedes descansar y guardar tu partida arriba, en la habitación de Zell durante la ocupación. Vuelve abajo y entra en la habitación de la derecha (de la pantalla) del recibidor. La señora Dincht te sigue a dentro de la habitación (**imagen 5**). Cuando te dirijas a ella te dirá que ha visto a una mujer con el pelo gris y un parche en el ojo. Viento debe estar en la ciudad. Cuando hables con la vecina y su hijo, en casa de Zell, el chico correrá hacia fuera.

Abandona la casa y entra en la otra casa en el mismo lado de la calle. Después de hablar con el hombre y la chica, vuelve a la casa de los Dincht. La madre de Zell te dirá que un hombre quería cocinar un maloliente pescado que había cogido. Examina la cazuela en la cocina, a continuación vuelve al puerto. Encuentra y examina al perro, después síguele por la ciudad. El perro te llevará a la estación de tren y entrará en el tren que hay a la izquierda de la plataforma. Segundos después, ni más ni menos que un crispante Trueno, también conocido como el Capitán, emerge. Síguele al hotel. Pese a que simpatizas con la situación de Trueno, debes luchar contra el y contra dos soldados de Galbadia.

IMAGEN 5



JEFAZO Vence a uno de los soldados y extrae Cura del otro para curar a tus personajes. Intenta aplicar Tiniebla o Morfeo sobre Trueno. Es débil frente al Veneno y también contra los ataques del G.F. Diablo. Electro le cura, así que evita usar esta magia o el G.F. Quetzal.

Después de esta pelea, Zell entra violentamente en el hotel. Entonces te enfrentarás a ambos, Viento y Trueno, en batalla.

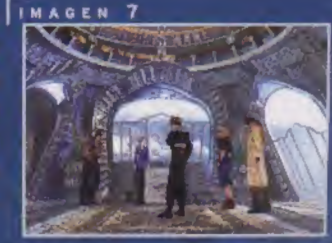
JEFAZO, contiene G.F. Extrae la Coraza de Trueno y utilízala sobre tus personajes. Intenta también usar Tiniebla contra él para desviar sus dañinos ataques físicos. Acuérdate de extraer el G.F. Pandemónium de Viento (**imagen 6**). Extrae también magias, especialmente Lázaro, de ella durante el encuentro. No uses Aero sobre ella, ya que absorbe la magia Aire. De nuevo, evita usar Electro o el G.F. Quetzal contra Trueno. Convoca a los G.F. Ifrit o Diablo en su lugar.

IMAGEN 6



Después de la batalla descubres que Viento y Trueno sólo son seguidores de Seifer, no de la bruja. Por su parte, los de Galbadia sólo obedecen a Seifer por miedo a Edea. Viento y Trueno son los mejores compañeros de Seifer. Ya no se sienten leales al Jardín de Balamb y seguirán a Seifer allá donde vaya (**imagen 7**). Demasiado para Rinoa, tu dejas que los dos antiguos estudiantes se vayan sin poner obstáculos. La escena cambia de nuevo al puente, donde debes hablar con Quistis. Selphie aparece ahora y dice que le gustaría mucho visitar su escuela, el Jardín de Trabia.

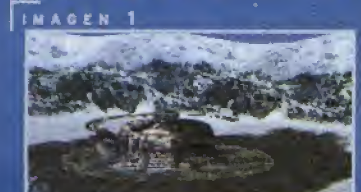
IMAGEN 7



Jardín de Trabia

Viendo la agresividad con que las fuerzas de Galbadia siguen las órdenes de Edea, Selphie está preocupada por su hogar, el Jardín de Trabia. Vuela hacia el norte cuando lo pida y encuentra el Jardín que está protegido en medio de una cadena de montañas nevadas ***(imagen 1)****. Escoge a Selphie y a otro personaje en el mapa del mundo y entra en el Jardín de Trabia.*

IMAGEN 1



Cuando te acerques a la puerta oxidada y cubierta, Selphie empezará a trepar por las enredaderas. Síguela dentro del jardín. A partir de ahora, podrás entrar en el Jardín de Trabia de esta manera aunque no tengas a Selphie en tu equipo.

El antiguo orgullo del norte se ha convertido en un lugar penoso. El Jardín fue tan duramente atacado que los habitantes ni se molestan en intentar llevar una vida normal. Muchos fueron heridos y la mayoría de la maquinaria del Jardín está destruida y no funciona. Selphie se encontrará con una vieja amiga y se pone a hablar de los viejos tiempos con ella (**imagen 2**). Habla con las chicas y a continuación explora el Jardín en ruinas y verás a Selphie en el cementerio. Asegúrate de examinar el terminal informático en la pantalla con el punto para guardar (**imagen 3**). Selphie te impedirá acceder a sus archivos pero de ahora en adelante puedes leer en la red del Jardín de Balamb sobre las aventuras del Señor Laguna en tu panel de estudio en el aula 2F del Jardín. Un breve resumen de cada número de la Revista de Timber que te encuentres estará automáticamente disponible en la red.

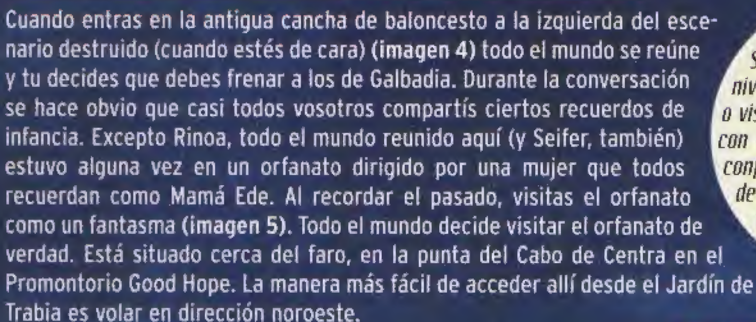
IMAGEN 2

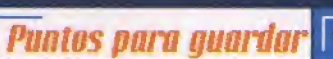




Para obtener
CARTAS RARAS: Selphie
REVISTAS: Timber Maniacs (1 número), "Armas" Agosto

IMAGEN 3

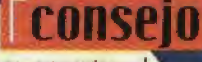




Puntos para guardar 1



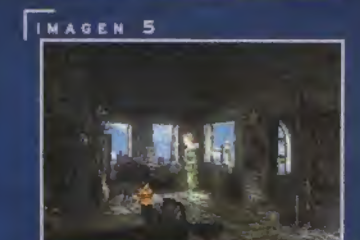
Puntos de extracción Electro++, Zombi (oculto), Aura (oculto)



consejo

Si deseas aumentar el nivel de tus personajes y G.F. o visitar un lugar en particular con el fin de prepárate para la confrontación con las fuerzas de Galbadia, hazlo antes de visitar el antiguo orfanato.

IMAGEN 4



Cuando entras en la antigua cancha de baloncesto a la izquierda del escenario destruido (cuando estés de cara) **(imagen 4)** todo el mundo se reúne y tu decides que debes frenar a los de Galbadia. Durante la conversación se hace obvio que casi todos vosotros compartís ciertos recuerdos de infancia. Excepto Rinoa, todo el mundo reunido aquí (y Seifer, también) estuvo alguna vez en un orfanato dirigido por una mujer que todos recuerdan como Mamá Ede. Al recordar el pasado, visitas el orfanato como un fantasma **(imagen 5)**. Todo el mundo decide visitar el orfanato de verdad. Está situado cerca del faro, en la punta del Cabo de Centra en el Promontorio Good Hope. La manera más fácil de acceder allí desde el Jardín de Trabia es volar en dirección noroeste.

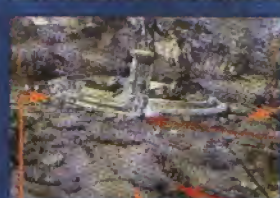
IMAGEN 5



ZOMBI *Punto de extracción (oculto)*

REVISTA TIMBER MANIACS



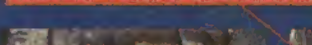


Punto para guardar

ELECTRO++ *Punto de extracción*

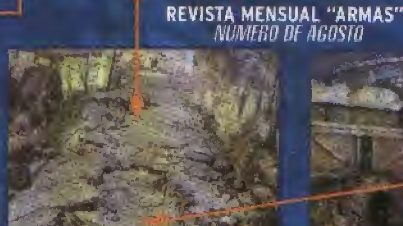
Mapa del mundo

ELECTRO++ *Punto de extracción (oculto)*



REVISTA MENSUAL "ARMAS"
NUMERO DE AGOSTO







Batalla de los Jardines

*Vuela al viejo orfanato. Desafortunadamente, no puedes entrar en el edificio. Vuelve al Jardín de Balamb y vuela hacia el bosque que está directamente al nordeste del Promontorio Good Hope. A medida que te acercas verás al Jardín de Galbadia rondando sobre los árboles **(imagen 1)**. La batalla es obviamente inevitable. Ahora debes dar órdenes en el puente. Si eliges demasiado poco o demasiado la tripulación te abroncará. Da órdenes de prepararse para el ataque, para defender el Jardín de Balamb así como proteger a los estudiantes más jóvenes. Habrá robots y soldados de Galbadia en el Jardín durante la batalla **(imagen 2 y 3)**.*

IMAGEN 1

IMAGEN 2

Tus compañeros están esperando en la antigua oficina de Cid. Forma un equipo con Selphie e Irvine y pídele a Quistis que cubra la puerta frontal con Zell. Ahora súbete al ascensor, baja al 2F y habla con todos los presentes. Esto hará que tomen sus puestos. Un estudiante junior de esta planta te da un Chalé. Es hora de acceder al patio, donde puedes oír a Zell dirigiendo a sus hombres Seed. Zell te pedirá hablar en privado: le gustaría que le prestases tu anillo. Se lo confías y descubres que Zell está actuando en nombre de Rinoa. Cuando vuelves con los demás llega Quistis, seguido de Rinoa, quién intenta participar en la batalla. Ahora Squall corre automáticamente hacia ella antes de ser llamado al puente. Parece ser que el Jardín de Galbadia está bajo el poder de Seifer y a punto de colisionar con el Jardín de Balamb. Nida intenta virar pero no lo consigue.



IMAGEN 3



Mientras tanto, en el patio, Zell ordena a sus compañeros que corran hacia la izquierda (de la pantalla). Asegúrate de enlazar G.F., magias y Habilidades antes de empezar a moverte. Ahora controlas a Zell. Zell le da el anillo de Squall a Rinoa. Todos corren hacia la izquierda de la pantalla. A continuación sientes un temblor y parte del borde el Jardín cae, atrapando a Rinoa. Se las apaña para mantenerse viva pero necesita ayuda desesperadamente. Apresúrate al vestíbulo y sigue a Squall y su equipo a la puerta frontal. Después de oír que las aulas están siendo atacadas, Squall forma tres grupos. Su propio equipo de tres va al 2F, mientras que Zell va a ayudar a Rinoa y los demás van a ayudar a Xu. Ahora controlas a Squall. Es recomendable hacer que los personajes más fuertes te acompañen. Haz que dos de tus compañeros enlace la Habilidad "Objeto". Si puedes, enlaza Muerte a tus ataques de estado.

IMAGEN 4



IMAGEN 5

Cuando entras en el aula 2F, paracaidistas de Galbadia entran por las ventanas y atacan **(imagen 4)**. Te enfrentarás con cuatro enemigos capaces de aplicarte anormalidades de estado. Extrae su Esna para curar a tus personajes en cuanto puedas; cuando te silencian usa tus objetos para deshacerte de la anormalidad de estado. Si es posible, usa la Habilidad "Arrebatar" para robar Colas de Fénix y Panaceas. Después de la batalla verás a niños temblando de miedo junto a una Seed femenina. Habla con ella, pídele que lleve a los niños a un lugar más seguro, a continuación abandona el aula. Ahora, la Dra. Kadowaki desea verte. Vuelve a ir al la antigua oficina de Cid y habla con el doctor. Todo el mundo está de acuerdo con atacar al Jardín de Galbadia. Después de que Squall se haya pronunciado formalmente, las primeras tropas van hacia el Jardín de Galbadia **(imagen 5)**.

Vuelve al 2F. Una Seed femenina te interceptará y te informará de que un chico ha desaparecido. Dirígete a cubierta. El pequeño chico está muerto de miedo en el pasillo que lleva allí. Habla con él y envíalo con la Seed. En este momento un paracaidista de Galbadia vuela literalmente desde cubierta (en una unidad móvil) y te derrumba. Una levemente reducida barra de vida aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando tengas la oportunidad, decide buscar otras opciones, a continuación abre la salida de emergencia. Ambos, tu y el de Galbadia, caeréis ahora al vacío. Colgando precariamente de la unidad mecanizada, necesitarás repeler los ataques del paracaidista bloqueándole mientras reduces su barra de vida dándole puñetazos (botón ▲) y patadas (botón ⭘). Tus puñetazos son poderosos pero lentos. Úsalos cuando tu enemigo se esté todavía recuperando de un ataque anterior. Las patadas son más rápidas, pero no son tan dañinas.

consejo

Si consigues bloquear varios ataques del paracaidista tendrás una cuarta opción: el golpe mortal. Es tan poderoso que puedes vencer a tu adversario en uno o dos golpes.

Si te derrota puedes rendirte y continuar la partida desde el último punto en que guardaste la partida. Alternativamente, puedes intentarlo de nuevo bajo las mismas condiciones que antes o elegir intentarlo de nuevo con 200 VIT suplementarios.

*Después de este encuentro subirás gateando automáticamente a la unidad mecanizada y dejarás una cuerda para que suba Rinoa **(imagen 6)**. Bajas hacia la melé generalizada y caes justo fuera de la puerta trasera del Jardín de Galbadia. Rinoa quiere devolver el anillo que le prestaste a Zell. Puedes ponerle nombre al anillo de Squall, que se llama Griever. Encuentra el punto de extracción de Aura oculto cerca del árbol de la derecha de la pantalla, a continuación entra en el Jardín y guarda tu partida.*

IMAGEN 6



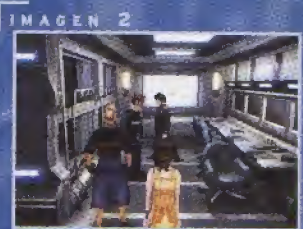
Jardín de Galbadia

*Muchas puertas del Jardín de Galbadia están cerradas, y monstruos malvados deambulan por los pasillos. Usa el pasillo con el punto para guardar como una marca para orientarte **(imagen 1)**. Todos tus compañeros se reúnen aquí. Forma un equipo y abandona el pasillo por la apertura del lado derecho de la pantalla. Sal de este nuevo pasillo hacia la derecha y sube las escaleras. Saliendo en el 2F, encontrarás a Trueno y Viento. Están cansados de luchar y cansados de cubrirle las espaldas a Seifer. En esta pantalla, camina hacia la izquierda y sal de la siguiente pantalla a través de la puerta de la derecha. Has descubierto a un estudiante de Galbadia. Después de ver que no le amenazas con morir te da la tarjeta-llave 1 **(imagen 2)**. Vuelve al punto para guardar y guarda tus progresos.*

IMAGEN 1



IMAGEN 2



A continuación, abandona el pasillo con el punto para guardar a través de la salida a la izquierda de la pantalla. Abre la puerta de la izquierda del siguiente pasillo con tu tarjeta-llave y entra en el gimnasio. Cruza la pista de patinaje (imagen 3), abandona el hielo y camina a través de la puerta de la izquierda. Extrae Lázaro en el vestuario, sal y camina a través de la puerta de la derecha, detrás de la pista de patinaje. Estás de nuevo en un pasillo. Entra en la primera habitación a tu derecha (también a la derecha de la pantalla) y dirígete al estudiante para recibir la Tarjeta-llave 2 (imagen 4). Sal del aula, camina hacia la parte inferior de la pantalla por el pasillo contiguo. Camina también hacia la parte inferior de esta pantalla, entra en el siguiente pasillo y guarda tu partida.



Abandona el pasillo con el punto para guardar por la derecha de la pantalla. Sigue hasta la siguiente pantalla y sal por la derecha. Ahora sube las escaleras. Sube las escaleras hasta que llegues al 3F. Abre la puerta con la Tarjeta-llave 3 para salir a las gradas del Estadio del Jardín. Baja por las escaleras hasta que tu equipo salte automáticamente por la pista de atletismo de abajo. Camina hacia la izquierda de la pantalla, extrae Escudo y continúa hacia la izquierda. Dentro del edificio, camina hacia la parte inferior de la pantalla. Entrarás en un pasillo que quizás recuerdes de tu primera visita al Jardín de Galbadia. Camina hacia debajo de la pantalla, de la escalera y dentro del vestíbulo 1F. Cruza el vestíbulo y usa el punto para guardar de la parte inferior derecha de la pantalla.

IMAGEN 3



IMAGEN 4

Para obtener G.F. CERBERO, G.F. ALEXANDER
OBJETOS IMPORTANTES: Tarjetas-llave 1-3

Puntos para guardar 4 (1 oculto)

Puntos de extracción Aura (oculto), Prisa, Coraza, Lázaro, Escudo, Doble (oculto)

IMAGEN 5



IMAGEN 6

JEFAZO, G.F Cerbero está en medio del inmenso vestíbulo, esperando a que le retes. La bestia de tres cabezas es insensible al Aire y a los ataques de estado y absorbe Electro, así que retira cualquier enlace de Electro de los ataque elementales de tus personajes antes de acercarte. Ahora acércate a Cerbero y lucha con él para obtenerle como G.F. Repele su Doble y su Triple y utiliza Prisa si puedes. Hará la batalla bastante más fácil. Esta pelea es una de las pocas ocasiones que tendrás para extraer Triple, así que no la desperdicies. Intenta también robarle un Libro de la RAP. Guarda tu partida después de la batalla y abandona el vestíbulo a través de la apertura de la parte inferior izquierda de la pantalla. Camina por el pasillo y entra en el aula del lado izquierdo de la pantalla. El estudiante que está escondido allí te confiará la Tarjeta-llave 3.

Vuelve al vestíbulo y dirígete a la salida de la parte superior de la pantalla. Sube las escaleras que ves en el vestíbulo y dirígete al lado izquierdo de la pantalla. Con tu nueva Tarjeta-llave, el ascensor que va a la sala 3F del amo es accesible (imagen 5). Súbete y utiliza el punto para guardar del lado derecho de la pantalla. A continuación acércate a Seifer (imagen 6). A continuación viene un corto intercambio de palabras. Seifer ve a los Seeds como verdaderos monstruos y algo contra lo que luchar. Consecuentemente, debes enfrentarte a él de nuevo.

IMAGEN 7

JEFAZO Extrae su Prisa y utilízala sobre todos los miembros del equipo. Intenta robarle un Omniféníx y acuérdate de curar a tus personajes: los ataques físicos de Seifer se han convertido en mucho más dañinos. Como los objetos curativos de Seifer no le ayudarán a recuperar los suficientes VIT a tiempo, no debes tener problemas para vencerle, particularmente si convocas a tus G.F.

Edea (imagen 7) se retira después de que venzas a Seifer. Guarda tus progresos y baja en el ascensor hasta el 2F. Camina a lo largo del pasillo hasta que salgas a la galería que rodea al vestíbulo. Puedes coger cualquier camino que vaya en dirección a la parte posterior derecha de la pantalla. Si has enlazado la habilidad Ojo observador del G.F. Sirena puedes utilizar el punto para guardar oculto cerca de la parte inferior de la pantalla. Dependiendo de la dirección que elijas, camina abajo y/o arriba unos pasos y abandona la pantalla hacia la derecha.

JEFAZO + JEFAZO, contiene G.F. Si puedes, enlaza Muerte a la defensa de estado de tus personajes en este momento. Te ayudará a defenderte de los ataques Muerte de Edea. Camina hacia el centro del auditorio (imagen 8). Aquí hay un punto de extracción oculto con Doble. Después de que llegue Rinoa, Edea desciende al podio del orador. Seifer la sigue y es motivo de burla por parte de Edea por su debilidad (imagen 9). Sin embargo, te darás cuenta de que los ataques de Seifer se han hecho más fuertes en la batalla que viene a continuación. De nuevo, extrae y utiliza la Prisa de Seifer e intenta robarle Sal heroica y Sal sagrada. Tus G.F. te ayudarán durante esta batalla. Después de que Seifer haya sucumbido, Edea se enfrentará a ti. Asegúrate de extraer al G.F. Alexander y de robarle, si puedes, la Corona Real. Los G.F. Diablo harán bastante daño a la bruja. Convoca a tus otros G.F., también, y ataca a Edea físicamente. Controla las VIT de tus personajes.

Después de esta batalla, los acontecimientos toman un rumbo sorprendente. Rinoa, que parece en trance, se dirige a Seifer y le hace algo para revivirlo (imagen 10). Él se levanta y escapa mientras Rinoa cae al suelo inconsciente. Edea está rodeada de efectos explosivos y de repente se dirige al equipo como si fueran sus niños perdidos hace tiempo. Mientras todo el mundo está confundido por este extraño desarrollo, el disco 2 se acaba. Guarda tu partida e inserta el disco 3.

IMAGEN 8



IMAGEN 9

IMAGEN 10



JARDÍN DE GALBADIA

3ª PLANTA
2ª PLANTA
1ª PLANTA
CLASE
DORMITORIO
ENTRADA TRASERA
Extracción (oculto) AURA
Guardar
JEFAZO
HABITACIÓN MAESTRA
TARJETA LLAVE 1
ASCENSOR
DESDE LA 3ª PLANTA
CAMPO DE DEPORTES
Extracción CORAZA
HABITACIÓN DE RECEPCIÓN
TARJETA LLAVE 3
ENTRADA 1ª PLANTA
JEFAZO GF
Guardar (oculto)
AUDITORIO
Extracción (oculto) DOBLE
TARJETA LLAVE 2
SALA
Extracción PRISA
CERBERO
Guardar
ENTRADA PRINCIPAL
Extracción CORAZA
PISTA DE HIELO
TAQUILLAS
Extracción LÁZARO

Casa de Edea

Cuando Squall se despierta en su cama después de la batalla de los Jardines, se siente preocupado por Rinoa y va a visitarla a la enfermería, donde yace inconsciente (imagen 1). En ese momento, Quistis le llama para proponerle visitar la casa de Edea y el antiguo orfanato. El Jardín de Balamb ha sido reconstruido y vuelve a funcionar.

IMAGEN 1



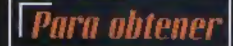
Cuando Squall se despierta en su cama después de la batalla de los Jardines, se siente preocupado por Rinoa y va a visitarla a la Enfermería, donde yace inconsciente. En ese momento, Quistis le llama para proponerle visitar la casa de Edea y el antiguo orfanato. El Jardín de Balamb ha sido reconstruido y vuelve a funcionar.

IMAGEN 2

Acércate al puente, habla con Quistis y Nida y forma un grupo. Aterriza cerca de la casa y entra dentro. Los personajes que no has escogido para formar tu grupo, esperarán en la Casa de Edea. Cid se queja de su indecisión y comparte sus preocupaciones con el grupo (imagen 2). Si Edea hubiera sido vencida, él habría perdido a su mujer. Si hubiera seguido siendo una bruja, todavía sería un peligro para el mundo entero. Sigue a Cid a la parte trasera de la casa y dirígete a Edea. Ella te confirmará que estaba poseída por Artemisa, una malvada bruja del futuro (imagen 3). Edea te advertirá que los habitantes de Galbadia están influenciados por Artemisa, que quiere liberar a Adel, una cruel bruja del pasado. Mientras, tus pensamientos se dirigen a Eleone (imagen 4). Cid pregunta por el estado de Rinoa. Luego la escena cambia al Jardín de Balamb.



Comunicas que Edea ya no está con el enemigo y que hay que encontrar a Eleone. Habla con todos en el puente hasta elaborar un plan para encontrar el Buque de los Seeds blancos. Ahora vuelve a visitar a Rinoa en la enfermería. En este momento volverás a ser transportado a otra aventura de Laguna.



REVISTAS: Timber Maniacs, número de julio de "Armas" (Jardín de Balamb)
CARTAS RARAS: Edea, Seifer
OBJETOS CLAVE: Carta de Edea

Puntos de extracción Cura++

IMAGEN 4



IMAGEN 3



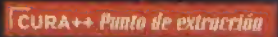
CASA DE EDEA



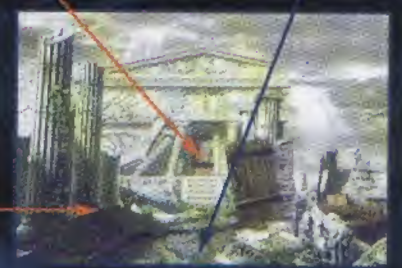


REVISTA "TIMBER MANIACS"

Mapa del mundo

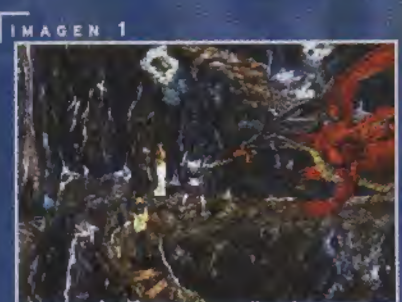






Laguna: cuarto sueño

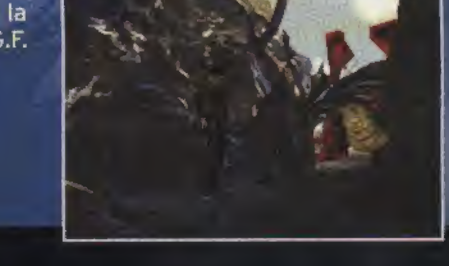
IMAGEN 1



Laguna, Kiros y Ward no saben qué hacer con su futuro. Ya no son soldados, y ahora se dedican a actuar en una película. Tienen que defenderse de un dragón (esta escena se va a filmar en el Valle de Trabia) (imagen 1). Pero, el falso adversario se convierte en un Gran Dragón verdadero; y tú, como Laguna, estás solo para combatirlo. Tienes que agotar su barra de vida antes de que él agote la tuya. Ataca con el botón ▲ y defiéndete con el botón ■. Vigila los ataques del dragón: defiéndete cuando lance su ataque rápido, y atácale sin parar mientras prepare otro ataque más lento. Si sigues esta norma no tendrás problemas para ganar la batalla. Después, debes volver por las curvas en horquilla del camino. Aquí, Kiros y Ward se unen a ti. Un Gran Dragón te espera a la derecha. Cuando puedas, no empieces la batalla; para hacerlo sal de la pantalla dirigiéndote al lado izquierdo. Revisa tus G.F., Magias y Habilidades y guarda la partida.

JEFAZO Los Dragones son criaturas de fuego vulnerables a los ataques de Hielo. Para vencerles enlaza la magia Piro a tu defensa elemental y la magia Hielo a tu ataque elemental. Ahora anda hacia la derecha y enfréntate al Dragón (imagen 2). Invoca al G.F. Shiva varias veces para acabar con el Dragón.

IMAGEN 2



Puntos para guardar 1

Buque de los Seeds blancos

Después de que Laguna haya ganado la batalla, la escena se desvanece y Squall entra en contacto mental con Eleone. En un flashback, podrás ver a Laguna y Edea bajo la lluvia hablando de Eleone **(imagen 1)**. *Después de levantarse, Squall, a quien vuelves a dirigir, quiere que Eleone use sus poderes para que Rinoa salga del coma. ¿Es posible que Edea sepa qué ha ocurrido con el Buque de los Seeds?*

Dirígete al puente, habla con Nida y forma un grupo. Sal del Jardín y ve a visitar a Edea en su casa. Ella cree que el buque está en una bahía en Centra; también te dará una carta de presentación. Los Seeds blancos siempre están yendo de un lado para otro para esconderse de las fuerzas de Galbadia; por eso no confían en los desconocidos.

IMAGEN 1



Vuelve al Jardín, sal de él y dirígete hacia el norte. El Jardín de Balamb no alcanza grandes altitudes y los valles del oeste de Centra ofrecen una vista confusa, por eso debes consultar el mapa cada vez que creas que estás perdido. (Pulsa el botón **SELECT** (selección) hasta que obtengas un mapa del tamaño que desees). El barco marrón claro de velas plateadas está escondido en una cala al este de la isla con forma de mano (imagen 2). Ve al Jardín de Balamb con el Buque de los Seeds blancos cuando lo hayas encontrado. Cuando lo toques entrarás en él automáticamente.

IMAGEN 2





Puntos de extracción Sanctus

Para obtener

CARTAS RARAS: Angelo, Shiva
REVISTA: Timber Maniacs

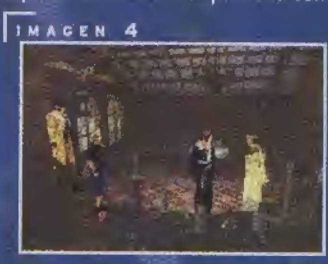


En cubierta habla con el líder Seed blanco, luego ve a la parte superior derecha de la pantalla. Los Búhos del bosque de Zone y Watts están a bordo del buque. Todos están muy preocupados por la seguridad de Rinoa. Enlaza la habilidad "Ojo observador" y usa el Punto para guardar oculto **(imagen 3)**. Sube las escaleras que hay a la derecha del Punto para guardar (en la parte izquierda de la pantalla). Dirígete al Seed blanco en el puente, que te dirá que vuelvas a ir a ver al líder otra vez. Echa un buen vistazo, dirígete a Zone varias veces, y cuando tengas ocasión, hazle una oferta generosa. Vete del puente y entra en la cabina, que está en la parte derecha de la pantalla con el Punto de salvación escondido). Acércate al líder de Seed blanco y dale la carta de Edea pulsando el botón ○ **(imagen 4)**. Ahora explica que Edea está considerada como la madre de los huérfanos y los Seeds blancos. En un flashback, oirás que después de casi haber sido secuestrada por las fuerzas de Galbadia, Eleone salió del buque de los Seeds blancos con una delegación de Esthar, donde podría estar segura. Después de escuchar esto, aparecerás en el puente del Jardín de Balamb otra vez. Si quieres volver al Buque de los Seeds blancos vuelve con ella al Jardín como antes.

IMAGEN 3



IMAGEN 4



En Esthar sólo se puede entrar a pie. Tienes que ir allí desde Fisherman's Horizon. Si no quieres conducir hasta el Jardín de Balamb, entra en la enfermería. Aquí, Squall levantará a Rinoa. Llévala a la cubierta de observación en 2F, y accederás a Fisherman's Horizon. A medida que subes la escalera, la escena cambiará y verás a Squall llevando a Rinoa por el puente interminable. Después de una breve pausa volverás a dirigir a Squall.

Finalmente llegarás a la estación desierta de Esthar. Quistis, Zell y Edea se unirán a ti **(imagen 5)**. La ex-bruja les pedirá a Quistis y a Zell que la acompañen a ver al Prof. Odine en la ciudad de Esthar. Dile a Zell que te cuente más cosas sobre el profesor especializado en investigaciones sobre magia. Selhpie e Irvine han buscado en vano una entrada a la ciudad. Forma un grupo y sigue las vías del tren.

IMAGEN 5



BUQUE DE LOS SEEDS BLANCOS



SANCTUS *Punto de extracción*

REVISTA "TIMBER MANIACS"









Punto para guardar (oculto)

Esthar

Las vías del tren conducen hacia el este y aparentemente hacia un camino sin salida. Anda hacia la Gran Salina para encontrar un valle que lleva a una cordillera de montañas cubiertas de nieve. Camina hacia el fondo de la pantalla hasta llegar a un esqueleto gigante. Ahora puedes continuar por el camino durante las dos pantallas siguientes. También puedes escalar la calavera del esqueleto (imagen 1) y bajar por la columna vertebral para llegar al fondo de la pantalla. En la siguiente pantalla, cruza el camino a través de la cola fosilizada. Esto te permite llegar hasta un Punto de extracción en el límite de la siguiente pantalla. Luego, anda hacia el borde que hay encima del camino y salta. Ahora vuelves a estar en el camino principal.

IMAGEN 1



Camina hacia el fondo de la pantalla y entra en la pantalla siguiente. Desde aquí ve a la derecha y guarda la partida (imagen 2). Enlaza Piro a uno de los ataques elementales de los personajes y Sanctus a otro personaje, si es posible. Enlaza el comando Objeto a al menos uno de los miembros de tu equipo. Camina otra vez hacia la izquierda, cruza la pantalla y entra en la escena siguiente. Aquí tendrás que enfrentarte a Abadón.

IMAGEN 2



Puntos de extracción Meteo (escondido), Electro++

Puntos para guardar 1





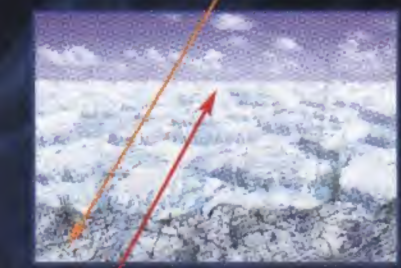


GRAN SALINA













INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.3
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

JEFAZO Abadón, al ser un monstruo muerto viviente, es particularmente vulnerable a los ataques Sanctus (imagen 3). Usa objetos curativos contra él. Abadón también es vulnerable al fuego, por eso invoca varias veces al G.F. Ifrit. Intenta robar su Brazal de poder y extrae su Magia, especialmente, Esna y Fulgor. Aplica Esna inmediatamente si Abadón lanza alguno de los diferentes estados alterados sobre tus personajes. Si puedes, usa la Habilidad "Recuperar" para provocar un daño fuerte sobre Abadón. La Habilidad "Resucitar" de Alexander actúa como Cola de Fénix y liquida rápidamente al monstruo.

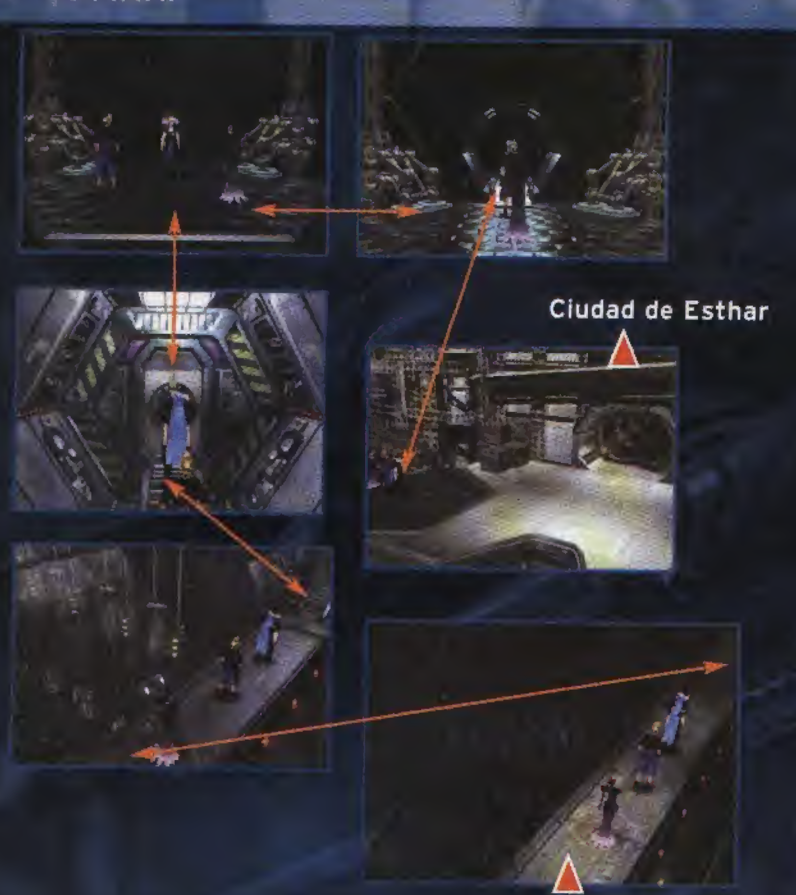
IMAGEN 3



Después de esta batalla dirígete al fondo de la pantalla. Camina hacia la izquierda desde la siguiente pantalla y ve cerca del borde. Si pulsas el botón ⊙ puedes echar un vistazo a los alrededores para encontrar la entrada cuidadosamente oculta a la ciudad de Esthar. Sube los escalones y entra en el pasadizo. Sigue la pasarela hasta que llegues a una pequeña terminal de ordenadores que hay a la izquierda. Utilízala para obtener información sobre el sistema de camuflaje de Esthar. Continua hasta que llegues a una puerta. Acércate a ella, y pasa al otro lado y sitúate sobre la plataforma hexagonal elevadora. La plataforma empezará a moverse. Después de haber dejado a Rinoa en el suelo, camina hacia la derecha. Al fondo se abrirá un pasadizo que permite el acceso a un plataforma exterior. Desde aquí verás la inmensa expansión de la ciudad de Esthar; es una vista impresionante. Esta plataforma te llevará a una bahía de desembarque, donde Squall se queda dormido y vuelve a entrar en las aventuras de Laguna.(imagen 4).

IMAGEN 4

ENTRADA A ESTHAR



Laguna - quinto sueño
Centro Lunatic Pandora

IMAGEN 1

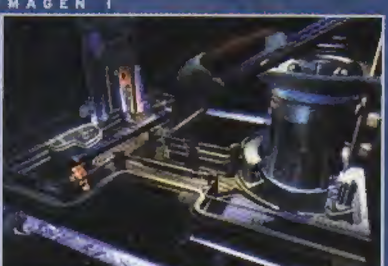


IMAGEN 2



Laguna, Kiros y Ward están trabajando en el Centro Lunatic Pandora que está al noreste de la ciudad de Esthar. Parece que se han convertido en esclavos. Después de que Ward y Kiros son trasladados a otro sitio por los guardianes te quejas de que tienen hambre. Después de que el último prisionero haya sido trasladado, tú debes seguir trabajando. Anda por los alrededores y habla con Mumba. Cuando llega tu compañero sientes que el edificio vibra. Dirígete al prisionero para que te hable de los experimentos del Prof. Odine (**imagen 1**). Ahora vuelve a hablar con Mumba. El guardián que queda te ordena que acudas a una emergencia. Mientras te diriges al ascensor que está en la parte derecha de la pantalla, encontrarás la herramienta que necesita Mumba. Se la lanzas a tu compañero, que cae del carril. Después de salvarle se acerca a tí tu compañero; quien forma parte de la resistencia contra la bruja Adel y te pide que seas su líder. Ahora tienes que luchar contra un guardián. Después aparece otro guardián. Mientras te encargas de él, tu compañero y Mumba escapan usando el ascensor (**imagen 2**).

Para obtener

"Armas" nº 1

Puntos para guardar	1
Puntos de extracción	Muerte

IMAGEN 3



En este momento entran Kiros y Ward perseguidos por un guardián. Asegúrate de que los tres miembros de tu grupo tienen G.F., magias y habilidades enlazadas antes de confirmar que estás preparado. Ahora tienes que luchar contra dos guardianes; y después monta en el ascensor para llegar a la sala de control del Prof. Odine. El profesor está distraído hablando con su ayudante, así que puedes pasar a hurtadillas hacia el fondo de la pantalla sin ser visto. Fuera del edificio habla con Mumba y con el que era tu compañero cuando estabas prisionero, que intentará convencerte de que seas el líder de la resistencia contra Adel. El ayudante del Prof. Odine, que también es miembro de la resistencia, se une a ti, y confirma que el profesor tienen a Eleone. Usa el Punto de extracción, guarda la partida y entra otra vez en el Laboratorio (**imagen 3**).

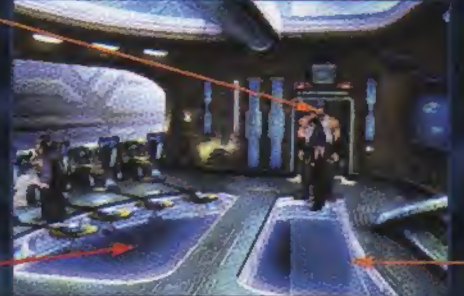
IMAGEN 4



Coge el ascensor para volver al punto en el que empezaste. El Prof. Odine está ocupado trabajando en la terminal de ordenadores que hay a la izquierda. Cuando hables con él, admitirá finalmente que tiene a Eleone. Ahora tienes que enfrentarte contra los soldados de Esthar (**imagen 4**), aunque más en concreto contra GIM52A o Invencible. Invoca al G.F. Quetzacóatl y utiliza Electro contra tus adversarios. Sigue al Prof. Odine al ascensor cuando intente escapar después de la batalla. Automáticamente llegaréis a su sala de control. Sigue al profesor al exterior; podrás cogerle justo antes de que consiga llegar hasta el coche que llega en ese momento. Descubres que Eleone está en el Laboratorio del Prof. Odine en la ciudad de Esthar. Su ayudante te indicará como llegar hasta allí. Entras con tu grupo y el nuevo compañero en el coche y automáticamente llegáis al vestíbulo del laboratorio de la ciudad.

LABORATORIO DE LUNATIC PANDORA







MUERTE *Punto de extracción*

Punto para guardar

REVISTA MENSUAL "ARMAS"
NUMERO 1

LAGUNA – QUINTO SUEÑO

Ciudad de Esthar - Laboratorio del Prof. Odine

Extrae Doble, utiliza el Punto para guardar escondido; y luego observa el asiento elevador redondo. Después de luchar contra los soldados de Esthar acércate otra vez al ascensor y elige "Sí" para subir. Busca el Punto de extracción con Fulgor y pasa por la puerta que hay en la parte de arriba de la pantalla (Imagen 1). Un soldado te verá y luchará contra tí. Dirígete al fondo de la pantalla, mira a través del cristal de la ventana azul y verás a Eleone llorando en su celda. Ahora ve al centro de la consola del ordenador y pulsa el botón ⊗; de esta forma has abierto una puerta que hay abajo. Sal de esta habitación y ve abajo usando el asiento elevador. Pasa por la puerta de la habitación y ve hacia el fondo de la pantalla para reunirte con Eleone (Imagen 2). La escena se desvanece y te despiertas siendo Squall.

IMAGEN 1

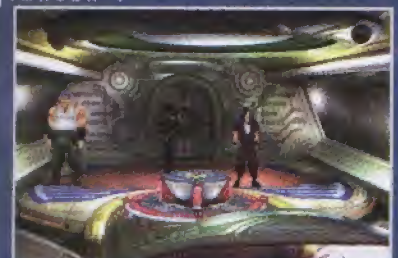
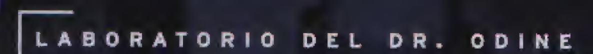


IMAGEN 2



Puntos para guardar	1 (oculto)
Puntos de extracción	Doble (oculto), Fulgor (oculto)



LABORATORIO DEL DR. ODINE





DOBLE
Punto de extracción (oculto)



FULGOR
Punto de extracción (oculto)



Punto para guardar

▶ Ciudad de Estha

Ciudad de Esthar

*El ayudante de laboratorio llegó en un coche **(imagen 1)**. Habla con Edea y os lleva a todos a la Residencia Presidencial. Edea le explica al ayudante del Prof. Odine que quiere ser exorcizada. El famoso profesor entra y dice que puedes ver a Eleone si dejas a Rinoa con él bajo observación. Acepta y habla con el ayudante, que te dirá que puedes explorar la ciudad libremente e ir a Puerta Lunar (que está en la zona este del continente) cuando estés preparado. Vuelve a hablar con el Prof. Odine y vete **(imagen 2)**.*

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Para obtener CARTAS RARAS: Ward

REVISTAS: "Karateka" 004, "Hocicos" Vol. 5 + 6, "Expediente F" 4

TIENDAS: 2 Tiendas de objetos, Armero, Tienda de animales, Tienda de libros, Tienda cerrada, Alquiler de coches

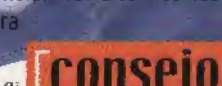


Puntos para guardar	2 (1 escondido, 1 con efecto regenerador)
Puntos de extracción	Hielo, Tornado (escondido), Cura++, Seísmo (Ciudad)

IMAGEN 3

IMAGEN 4

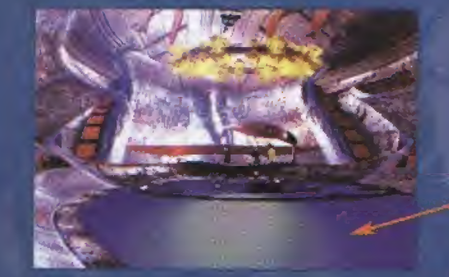
Camina hacia el fondo de la pantalla, habla con el ayudante en el pasillo, luego sal de la pantalla andando hacia la derecha. Usa el asiento elevador para llegar a la entrada de la Residencia Presidencial. Extrae Hielo fuera de la Residencia y explora la ciudad. Puedes acceder a los distintos sitios que la componen a pie o a través de los ascensores (éste es el sistema de transporte gratuito de la ciudad de Esthar). Usa el mapa de la página 86 para encontrar el camino a seguir alrededor del sistema circular de carreteras de dos intersecciones que llevan al sur desde la Residencia Presidencial. Habla con los habitantes, usa el Punto de extracción que hay debajo del ascensor rojo para recargar una VIT y no te olvides de visitar el Centro comercial **(imagen 3)**. Si te acercas a los ordenadores que hay a los lados del Centro comercial se abrirá un menú de tiendas. Elige una tienda y adquiere los objetos que son difíciles de conseguir en cualquier otra parte. Si quieres alquilar un coche no olvides comprar varias unidades de combustible en la tienda, ya que el camino hasta Puerta Lunar es largo y quizá quieras salir a dar una vuelta por el exterior. Puedes alquilar un coche (en el que entrarás automáticamente) en la Terminal de alquiler **(imagen 4)** o subir a la plataforma que hay en el centro de esta pantalla y elegir ir a pie. Pero ten en cuenta que tendrás que luchar a menudo si vas andando por el continente. Almacena objetos curativos antes de irte de la ciudad.



Si tienes la Habilidad de menú "Buen cliente" habrá más objetos de lo normal para vender. También es útil tener la Habilidad de menú "Regatear", pues los precios de algunos objetos pueden ser demasiado elevados.

INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.3 PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

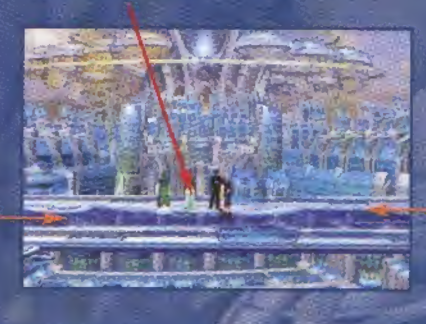
Ciudad de Esthar





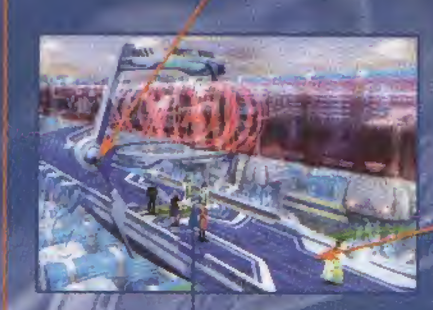



PUNTO DE CONTACTO Nº 1



KARATEKA 005






Punto para guardar

LABORATORIO DEL DR. ODINE

MALDICIÓN *Punto de extracción*








REVISTA "EXPEDIENTE F IV"

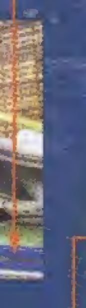
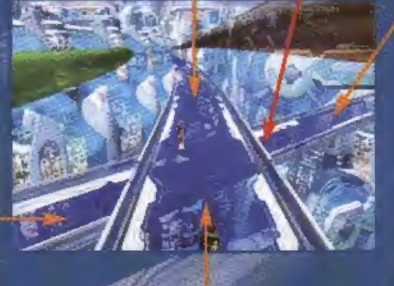
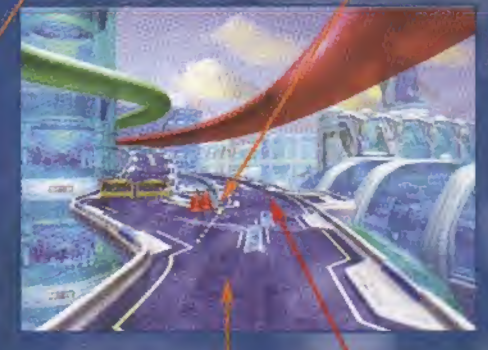




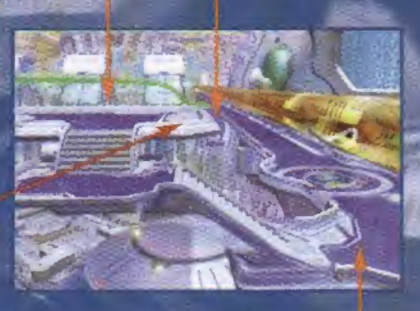
HIELO *Punto de extracción*

PUNTO DE CONTACTO Nº2

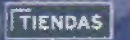
Punto para guardar (oculto)

PUNTO DE CONTACTO Nº3

CURA++ *Punto de extracción*



TIENDAS

TIENDAS







Mapa del mundo

ALQUILER DE COCHES

TORNADO *Punto de extracción (oculto)*



Excursión: Tears' Point

Antes de ir a Puerta Lunar puedes dirigirte al sudeste del continente. Sal del coche y entra en Tears' Point **(imagen 1)**. Sigue el camino que lleva al centro del lugar a lo largo de tres pantallas. Seguro que aquí encuentras Ferreos, Bengales y Turipos. Ten cuidado con los ataques Muerte de Bengal; y róbale los Anillos de Enoc. Si encuentras Galkimaseras usa la Habilidad de comando "Nivel (flecha abajo)" y ataca con el elemento Sacro. Cuando hayas llegado a la estatua que hay enfrente de tí en el centro de Tears' Point, examina el suelo que hay bajo sus pies cruzados para encontrar el Anillo de Salomón **(imagen 2)**.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Este anillo invoca al G.F. Tren maldi si tienes los siguientes objetos: 6 Tubos de hierro (que se pueden obtener de Wendigo o al mejorar 6 cartas de Invencible con la Habilidad de menú "Convertir cartas"), 6 Panaceas+ (que se pueden obtener al mejorar 60 Panaceas con la Habilidad de menú "Mejorar brebajes") y 6 Tentáculos molbol (que se consiguen de Molbol o al mejorar 24 cartas de Molbol con la Habilidad de menú "Convertir cartas"). Puedes invocar al G.F. Tren maldi utilizando el Anillo Salomón. Desde ahora puedes enlazarlo y usarlo como a cualquier otro G.F.



Para obtener G.F. Tren maldi
ANILLO DE SALOMÓN

Puntos de extracción Espejo, Lázaro

TEAR'S POINT





ESPEJO *Punto de extracción*

ANILLO DE SALOMÓN



LÁZARO *Punto de extracción*

Mapa del mundo



Incidente de Lunatic Pandora

Base Lunar

IMAGEN 1



Ahora dirígete a Puerta Lunar, al norte de Tears' Point. Guarda la partida antes de entrar en este lugar (imagen 1), luego baja las escaleras y entra en el edificio por la puerta que hay en el centro de la pantalla. En la Sala de entrada te recibirá una mujer, miembro del personal de la Puerta Lunar. Síguela. Cuando Angelo venga corriendo hacia ti acarícíale y dile a la mujer que te muestre el camino. Automáticamente entrarás en la Sala Congelador (imagen 2). Cuando todo el mundo se haya reunido aquí, un ayudante te preguntará quien va a ir contigo a la Base Lunar. Dado que Zell quiere escoltar a Edea, debes dejarle. (Si no lo haces, los demás te convencerán.) Rinoa está inconsciente y tienes que llevarla a la Base Lunar para que le hagan un reconocimiento exhaustivo. Sólo puedes elegir a Selphie, Irvine o Quistis para que te acompañen. Comprueba los G.F. del grupo, magias y habilidades. Camina hacia el tubo de transporte (imagen 3). Ahora tu equipo llegará automáticamente a la Base Lunar (imagen 4).

IMAGEN 2







IMAGEN 4

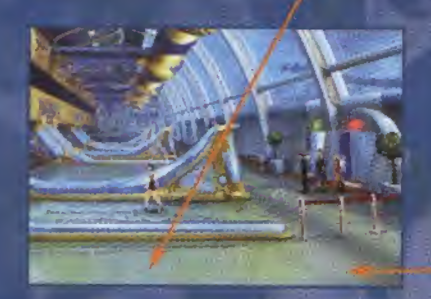


IMAGEN 3

BASE LUNAR



Mapa del mundo





Ciudad de Esthar

Mientras, Zell, Edea y el resto de tus compañeros están asombrados al ver a Angelo ladrar a algo fuera del edificio. Ahora diriges a Zell. Corre fuera, mira la primera aparición de Lunatic Pandora y elige a un tercer personaje para que os acompañe a ti y a Edea. Sal de la Base Lunar, entra en el coche alquilado y conduce hasta la ciudad de Esthar. Sigue la carretera que termina directamente en el rascacielos y dirígete al edificio. Desembarcarás automáticamente. Continúa hasta el Laboratorio del Prof. Odine (imagen 1).

IMAGEN 1



consejo

Después de salir del Laboratorio del Prof. Odine, empezará una cuenta atrás. Si quieres comprar algo o explorar algún lugar debes hacerlo antes de entrar en el Laboratorio del Prof. Odine.

Para obtener OBJETOS IMPORTANTES: Mapa de la ciudad de Esthar
TIENDAS: 2 Tiendas de objetos, Armero, Tienda de animales, Tienda de libros, Tienda cerrada, Alquiler de coches

Puntos para guardar 2 (1 escondido, 1 con efecto regenerador)

Puntos de extracción Hielo, Tornado (escondido), Cura++, Seísmo (Ciudad) Meteo, Cura++, Confu, Artema, Mutis (Lunatic Pandora)

IMAGEN 2



El ayudante del Prof. Odine se reunirá contigo fuera del Laboratorio. Dile que quieres ver al profesor. Sigue al ayudante. Sube a la parte de arriba con el asiento elevador y entra en la sala que hay al fondo de la pantalla. El Prof. Odine está distraído viendo a Lunatic Pandora, que volará sobre la ciudad de Esthar para dirigirse a Tears' Point. El enorme objeto no supone un peligro para la ciudad. Dirígete al Prof. Odine y sigue sus instrucciones. Te mostrará un mapa de la ciudad y te indicará las tres ventanas de tiempo por las que puedes entrar a Lunatic Pandora ***(imagen 2).***

El extraño objeto volante sobrevolará durante 20 minutos la ciudad de Esthar. Debes dirigirte a uno de los tres puntos de contacto indicados y entrar en Lunatic Pandora por la ventanilla que esté enfrente de ti. A lo largo de tu camino, tendrás que enfrentarte a las tropas de Galbadia que han entrado en la ciudad. Las tropas de Galbadia dejarán Lunatic Pandora cuando tu vayas a entrar en él. Si no puedes entrar en el enorme objeto en un punto de contacto debes correr hacia otro. Los ascensores no funcionan, por eso debes ir a pie **(imagen 3)**.

IMAGEN 3



La cuenta atrás empieza cuando salgas del Laboratorio del Prof. Odine. Desde ahora, pulsa el botón ■ para comprobar los puntos de contacto. El Lunatic Pandora aparecerá en el centro de la ciudad entre 15 y 12 minutos **(imagen 4)**. Luego irá hacia el Cruce de la ruta aérea y será accesible desde la carretera más baja entre 10 y 5 minutos. El último punto de contacto es al norte del Centro comercial, desde aquí se podrá acceder a Lunatic Pandora durante 3 a 0 minutos.

IMAGEN 4



IMAGEN 5

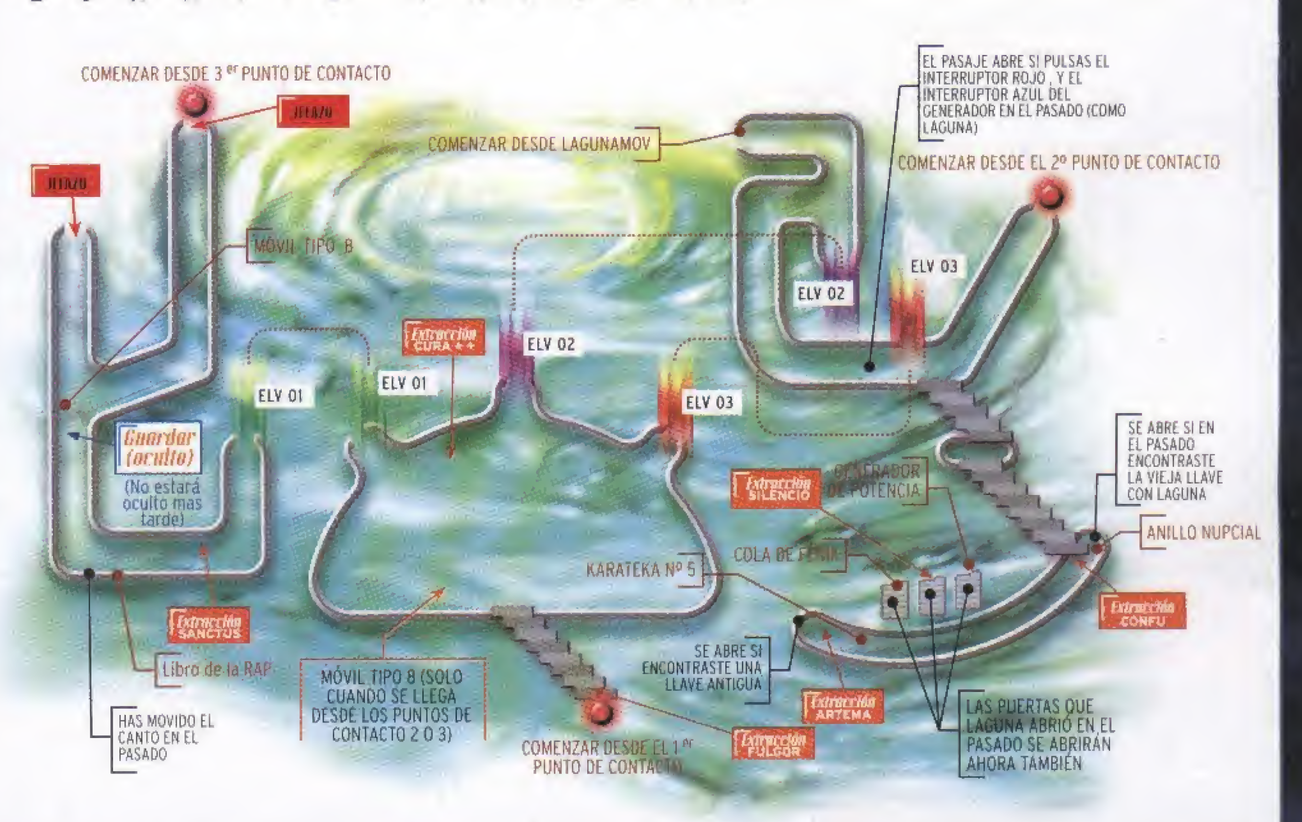


Cada punto de acceso al Lunatic Pandora conduce a una zona diferente de este misterioso objeto volador. Explora los vestíbulos y pasarelas con el mapa situado más abajo. No importa ni dónde ni cómo empieces a explorar; más tarde o más temprano te encontrarás con una Unidad IB-8, que te expulsará del Lunatic Pandora sin luchar y te lanza sobre algún tejado de la ciudad **(imagen 5)**. Mientras reflexionas sobre lo que ha ocurrido, Edea piensa que ésto puede ser el preludio del legendario Llanto Lunar.

Consejo

Oriéntate antes de salir del Laboratorio del Prof. Odine. La visión de este impresionante objeto es espectacular, y puedes encontrar cosas interesantes si exploras la ciudad antes de irte al segundo o tercer punto de contacto.

L U N A T I C   P A N D O R A



INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.3
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

LUNATIC PANDORA

ENTRADA 2º PUNTO DE CONTACTO

ANILLO NUPCIAL

CONFU *Punto de extracción*

CURA++ *Punto de extracción*

a A

a B

ARTEMA *Punto de extracción*

KARATEKA Nº5

MUTIS *Punto de extracción*

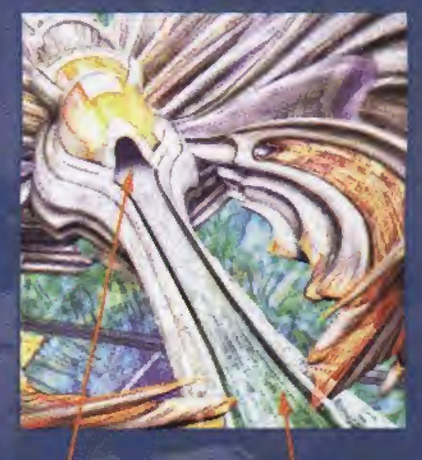
ENTRADA.
1er PUNTO DE CONTACTO

METEO *Punto de extracción*

INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.3
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE








Punto para guardar

LUCHA DE JEFAZO




Punto para guardar



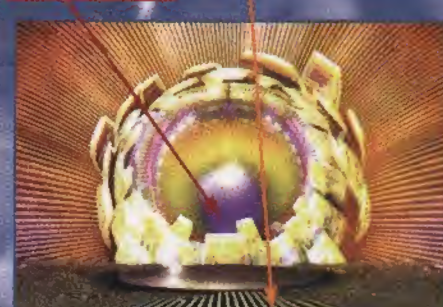
a B



LIBRO DE LA RAP




LUCHA DE JEFAZO



Punto para guardar

ENTRADA 3er PUNTO DE CONTACTO

Incidente espacial Base Lunar

La escena cambia al espacio exterior. Squall, a quien vuelves a dirigir, y sus compañeros están en la Base Lunar (imagen 1). Habla con Piet, el líder vestido de blanco de la Base Lunar, y ve hacia Rinoa. Cógela y sigue a los demás fuera de la Cámara de acoplamiento. En la pantalla siguiente, entra por la puerta de la izquierda y guarda la partida. Luego pasa por la puerta que hay en la parte de arriba de la pantalla. Camina hacia el fondo de la pantalla después de haber visto a Rinoa en su cámara de aislamiento. Sal de la Enfermería (con el Punto para guardar) por la derecha. Camina hacia la derecha del vestíbulo y entra en la pantalla siguiente. Pasa la escalera, anda hacia la esquina superior izquierda de la pantalla y gira a la derecha para entrar en la sala de control. Acércate al tercer miembro de tu equipo, que ya está aquí, y échale un vistazo a la superficie aumentada de la luna (imagen 2). El telescopio muestra un inusual grupo de monstruos.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Para obtener CARTAS RARAS: Alejandro, Laguna

Puntos de extracción Fusión, Meteo

Puntos para guardar 2

Dirígete a Piet, que te preguntará si ya has visto a Eleone. Si le dices que "No", te recomendará que le hagas una visita. Sal de la sala de control, sube las escaleras y ve por el pasadizo al revés hasta el fondo de la pantalla. Habla con todo el mundo aquí antes de entrar en la habitación de Eleone. Los profesores te enseñarán una impresionante vista de la prisión de Adel en el espacio, encerrada para toda la eternidad... o eso parece... (imagen 3).

IMAGEN 3



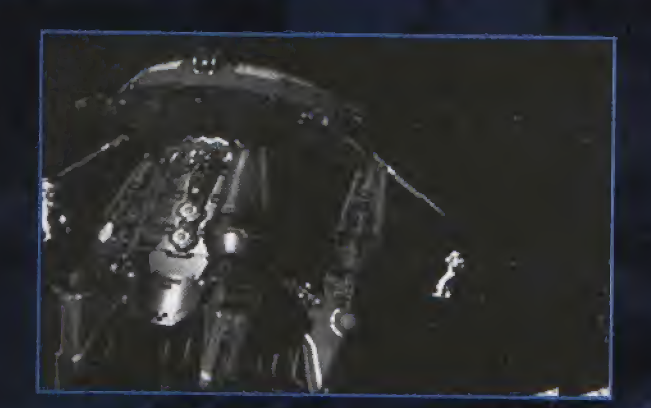








IMAGEN 4

IMAGEN 5



Ahora visita a la famosa Eleone **(imagen 4)**. Después de haber *hablado con ella, te seguirá a la cámara de aislamiento de Rinoa.* De repente, los sistemas de respiración artificial de Rinoa se desconectan y una alarma empieza a sonar. Envía a Eleone a la sala de control y dile al tercer miembro de tu grupo que cuide de ella. Cuando te acercas a Rinoa en la cámara de aislamiento oscila hacia ti como si fuese un trance. Si te acercas mucho a ella te repelerá, lanzándote al otro lado de la sala. Sigue a Rinoa a la sala de control. Los miembros de la Base Lunar se quedan sin sentido y Rinoa empieza a romper los precintos de la prisión de Adel. Ahora verás una secuencia cinemática: el Llanto Lunar ha empezado **(imagen 5)**.

IMAGEN 6



Sal de la sala de control, corre hacia arriba y por el pasadizo al revés. Mientras tanto, los monstruos de la luna están formando una burbuja enorme que estallará en cualquier momento. Pregunta a la gente que hay aquí si han visto a una chica, luego sal de esta pantalla por la puerta que hay en la parte superior derecha. Rinoa ha pasado por las Taquillas y se dirige a la esclusa de aire. Abre el segundo compartimento desde la derecha (en la parte de arriba de la pantalla) y entra en él. Pulsa el botón ✪ para salir. Ahora llevas un traje espacial. Camina pasando por delante de la ventana hacia la puerta, que apenas puede verse, que hay a la izquierda de la pantalla y entra en la esclusa de aire. Aquí no hay gravedad. Pulsa el botón de dirección o el **stick izquierdo** hacia arriba a la derecha para flotar hacia el lejano final **(imagen 6)**. No hay que puedas hacer para llegar a la puerta antes de que se cierre. Dirígete al fondo a la derecha de la pantalla pulsando el **botón de dirección** o el **stick derecho** hacia el fondo a la izquierda. Salir de esta pantalla lleva un poco tiempo.

IMAGEN 7



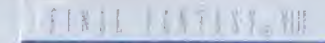
Al salir de las Taquillas verás al Presidente de la ciudad de Esthar evacuando de Base Lunar. Todo el mundo tiene trajes espaciales. Antes de llegar a Eleone, los ayudantes del Presidente le llevan a un lugar más seguro; y te ordena proteger a Eleone. Vuelve a la sala de control. Rinoa está rompiendo el último precinto de la prisión de Adel. Habla con Eleone antes de irte a la parte superior derecha de la pantalla para entrar en la habitación que lleva a las cabinas de escape. Luego presenciarás una increíble secuencia cinemática de una oleada de monstruos que llegan al mundo, y la llegada del Lunatic Pandora a Tears' Point. Dirígete a Piet, luego a Eleone; dile que te lleve al pasado, luego entra en tu cápsula de respiración artificial **(imagen 7)**.

IMAGEN 8



Tras la evacuación, la Base Lunar es destruida por una multitud de monstruos terrestres. Ahora verás varios flashbacks, pero están muy lejos en el pasado para que puedas cambiar algo ***(imagen 8).*** *Eleone te vuelve atrás en el tiempo para que veas lo que ocurrió después de que vencieses a Seifer y a Edea en el Jardín de Galbadia. Oyes a Rinoa ordenando a Seifer que recupere el Lunatic Pandora de las profundidades del océano. Rinoa, que claramente está poseída, amenaza a Seifer con enviarle sólo más allá de sus sueños si le obedece. Artema es una sombra detrás de Rinoa y Seifer. Siente tu presencia y te dice que te vayas.*

Tu cápsula se abre y le suplicas a Eleone que te ayude. Pero sus poderes fallan aquí. Te dice que llames a Rinoa en tus pensamientos. Después de pulsar los botones de la Cabina de escape eres transportado automáticamente al espacio exterior.



BASE LUNAR

FUSIÓN *Punto de extracción*

Punto para guardar

TRAJE ESPACIAL

Punto para guardar

METEO *Punto de extracción*

INICIO

Incidente espacial En el espacio

IMAGEN 1

Rinoa está flotando en el espacio, tienes dos minutos para salvarla. Espera a poder ver su figura. Luego ajusta tu posición con el **botón de dirección** o el **stick izquierdo**. Mantén a Rinoa centrada y arriésgate a elevar tu vuelo de vez en cuando. No consumas mucho combustible. Cuanto más cerca de ti flote Rinoa, más fácil resulta mantenerla centrada mediante pequeños movimientos. En un momento determinado, Rinoa estará lo suficientemente cerca de ti para que puedas cogerla (imagen 1). Ya has alcanzado a tu amiga pero, ¿qué tienes que hacer ahora? ¿Hay alguien que pueda ayudarte?

IMAGEN 2



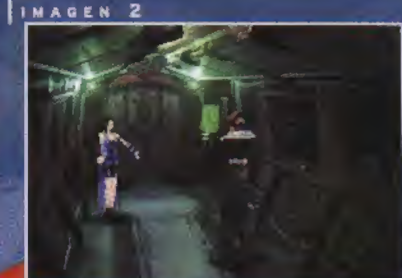
En este momento, aparece en escena una nave espacial de color rojo intenso: ***el Lagunamov (imagen 2).***

Lagunamov

Vas a situarte automáticamente sobre el casco de Lagunamov. Sube hasta la parte superior izquierda hasta alcanzar el Compartimento escotilla exterior. Ábrela pulsando el botón ⊗. Ahora baja hasta la superficie y guarda la partida. Muévete hacia la izquierda de la pantalla y pulsa el botón ⊗ para acercarte al Compartimento escotilla exterior del Compartimento estanco (imagen 1). Ahora ve hacia la puerta que hay al fondo de la pantalla y entra en Lagunamov. Te desharás automáticamente del traje espacial ya que aquí vuelve a haber gravedad. Ahora viene un largo y romántico "informe" (imagen 2). Al entrar en el siguiente Lagunamov, verás un monstruo vigilando la zona de abajo. El Lagunamov está lleno de Gestalts. Hay ocho a bordo de la nave espacial, divididos en cuatro parejas de colores distintos: amarillo, rojo, púrpura y verde. Tienes que vencer a cada pareja antes de luchar contra un Gestalt de otro color; si no las bestias se regenerarán. No podrás controlar el Lagunamov hasta que hayas terminado con todos los Gestalts. No olvides enlazar G.F., magias, y Habilidades.

IMAGEN 1

IMAGEN 2



Puntos para guardar 2

Puntos de extracción Lázaro, Lázaro+, Cura

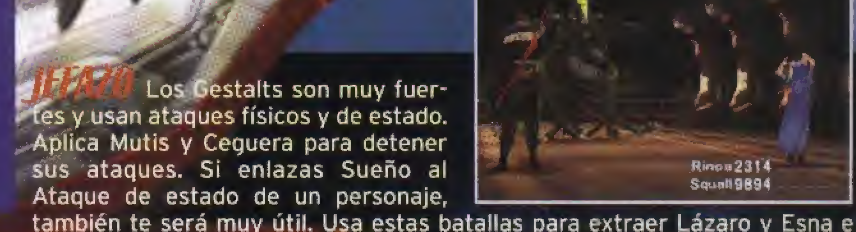
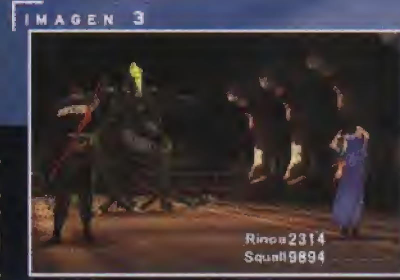
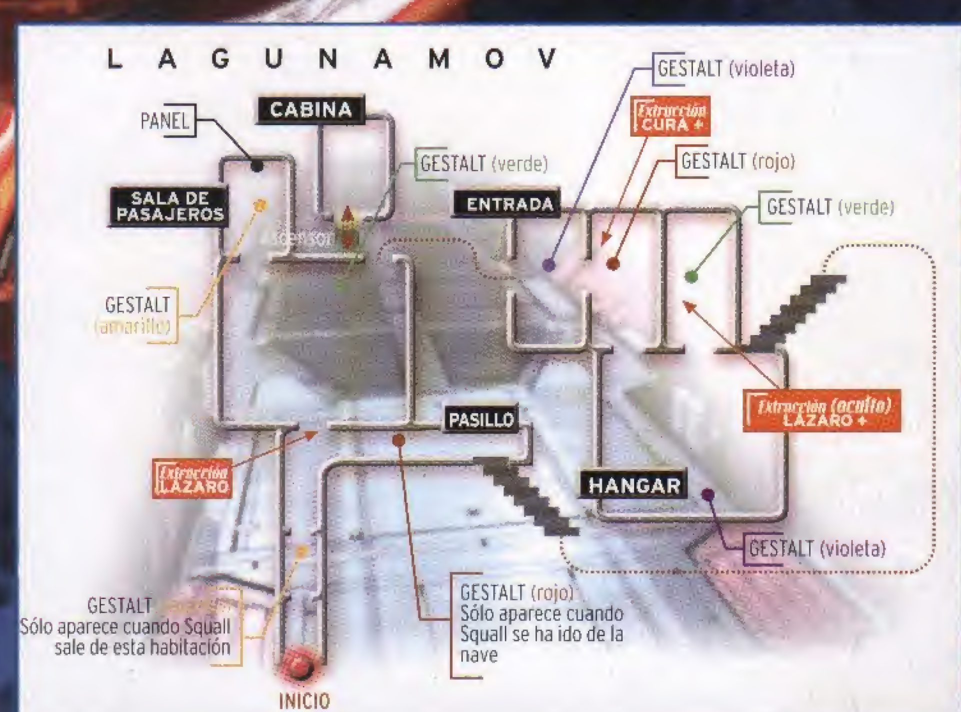


IMAGEN 3



JEFAZO Los Gestalts son muy fuertes y usan ataques físicos y de estado. Aplica Mutis y Ceguera para detener sus ataques. Si enlazas Sueño al Ataque de estado de un personaje, también te será muy útil. Usa estas batallas para extraer Lázaro y Esna e invocar a tus G.F. para que te ayuden. Los Gestalts lanzan todo tipo de piedras. Puedes vencerles siguiendo este orden: En la tercera pantalla, camina hacia la puerta, gira a la derecha y baja las escaleras. Vence al Gestalt púrpura en el Compartimento de carga (imagen 3). Luego, ve hasta la gran puerta de la izquierda que hay al fondo de la pantalla. Para evitar al Gestalt rojo de la siguiente habitación, ve deprisa hacia el lado izquierdo y dirígete a la salida que hay a la izquierda al entrar en la habitación. Aquí puedes vencer al otro Gestalt púrpura. Cúrate a ti y a Rinoa y vuelve a la habitación anterior para luchar con el Gestalt rojo. Luego entra en el Compartimento de carga, sube las escaleras y lucha contra el otro Gestalt rojo en la pasarela. Ahora vuelve a entrar en el Compartimento de carga y sal por la pequeña puerta que hay a la derecha en la parte de arriba de la pantalla. Derrota al Gestalt verde y guarda la partida. Vuelve a la habitación en la que luchaste contra el segundo Gestalt púrpura y sal de ella por la izquierda. El otro Gestalt verde está en el ascensor del Puente. Puedes volver atrás y guardar la partida después de vencer a este monstruo ya que la última pareja, los Gestalts amarillos son los más poderosos. Uno de ellos está en el Compartimento estanco, que fue por donde entraste primero al Lagunamov. El otro Gestalt amarillo está en la Cabina de pasajeros. Ve a donde venciste al segundo Gestalt verde y sal de allí por la puerta que hay en la parte superior izquierda de la pantalla. Después de exterminar a todos los Gestalts puedes ir a un terminal de ordenadores que explica el procedimiento...



Lagunamov

LÁZARO Punto de extracción (oculto)

Punto para guardar

LÁZARO+ Punto de extracción (oculto)

CURA Punto de extracción

Punto para guardar

Mapa del mundo

Pabellón de la bruja

Ahora controlas Lagunamov. Entra en el ascensor y pulsa el botón ○ para subir al Puente. Recibirás automáticamente una transmisión del Aeropuerto de Esthar. El control de tierra te asegurará regresar a la Tierra sano y salvo. Tras haber desactivado la gravedad artificial de la nave espacial, verás otra romántica escena ***(imagen 1).*** *Lagunamov aterriza automáticamente y sales de la nave. Te espera una delegación de Esthar que quiere trasladar a Rinoa a otro lugar por seguridad* ***(imagen 2).*** *Rinoa acepta irse, y tú vuelves a la Cabina de pasajeros. El resto del grupo llega uno a uno; y os ponéis a hablar. Luego forma un grupo nuevo* ***(imagen 3).***

IMAGEN 1



Te das cuenta de que Eleone ha sido capturada por las fuerzas de Galbadia y que ha sido llevada al Lunatic Pandora. Tus compañeros te reprochan que hayas dejado que Rinoa se vaya con las fuerzas de Esthar. Mientras tanto, Selphie e Irvine salen de la cabina. Cuando escuches ruidos en la nave, ve al ascensor y sube hasta el Puente. Selphie sabe pilotar la nave espacial y te explica los mandos. Vuela hasta el Pabellón de la bruja en la Gran Llanura de Esthar, al norte de Tears' Point. Aterriza pulsando el botón ○ y entra en este lugar.



Puntos de extracción

Paro

IMAGEN 2

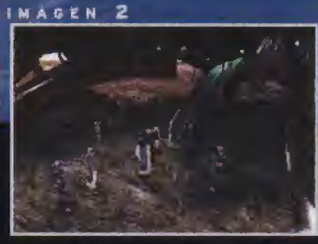


IMAGEN 3



Sube las escaleras y convence a los guardianes de que tienen que dejarte entrar. Dentro, puedes ver a los científicos ocupados con diferentes máquinas. Rinoa está en una esfera de cristal. Dirígete a uno de los investigadores, luego camina hacia la izquierda de la pantalla. Corre por el hall de la pantalla siguiente. Extraerás automáticamente tu Sable Pistola; liberas a Rinoa y por fin te reúnes con ella **(imagen 4).** Sal del hall caminando hacia el fondo de la pantalla.

Cerca de la salida los soldados te amenazan. Alguien que de forma sospechosa se parece a Ward, el viejo amigo de Laguna, entra y calma los soldados. Sal del Pabellón de la bruja y vuelve al Puente del Lagunamov.

IMAGEN 4



PABELLÓN DE LA BRUJA



Mapa del mundo



PARO *Punto de extracción*

Casa de Edea

Con el Lagunamov puedes desplazarte más fácilmente. Lagunamov puede volar a cualquier altura (hasta una altura determinada). Esto le permite aterrizar sobre cualquier superficie, excepto en los bosques. Ahora puedes ir a islas que no tienes playa y explorar una gran parte del mundo.

IMAGEN 1

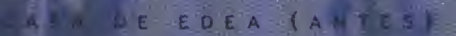


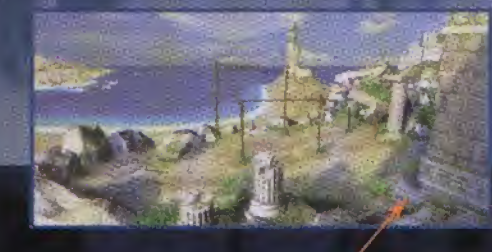
Después de una larga conversación, Rinoa dice que quiere visitar el antiguo orfanato, la casa de Edea. Vuela hasta allí, aterriza y entra en este lugar. Cuando te acercas a la casa, Angelo corre a la pradera que hay a la izquierda de la casa. Síguele. Uno de tus acompañantes estará con Rinoa. Acaricia a Angelo. Ahora presenciarás otra romántica escena **(imagen 1)**.

Zell os interrumpe. Alguien llamado Kiros ha detectado el Lagunamov. Esthar te pide ayuda. Cuando os vais a ir de la casa de Edea, la antigua bruja se acerca y os habla de su pasado. Ahora puedes ir a Esthar **(imagen 2)**.

IMAGEN 2











Mapa del mundo





Excursión: Isla Cactilio

Aprovéchate de esta oportunidad para visitar lugares que antes eran inaccesibles. La Isla Cactilio, en la costa este del Desierto Kayukbahr, debe ser una de las paradas (imagen 1). La isla sólo está habitada por Cactilios, hombres-cactus llenos de espinas que suelen escapar de las batallas y lanzan poderosos hechizos Prisa. A parte del ataque "Miles de espinas", que provoca tanto daño en el objetivo como su propio nombre indica, no usan ataques poderosos (a no ser que escapen). Aquí no necesitas a tus G.F. Recorre la isla y consigue PH para que tus G.F. aprendan nuevas Habilidades rápidamente: por cada Cactilio que consigas golpear conseguirás 20 PH para tus G.F.

IMAGEN 1

Para obtener G.F. CACTILIO

JEFAZO, G.F. Cactilio es diferente. Cuando lo veas volando por la isla, síguele para luchar. Como habitante del desierto, es vulnerable a Aqua. Invoca al G.F. Leviatán varias veces para conseguir producirle un gran daño. El ataque "Miles de espinas" de Cactilio (imagen 2) deja fuera de juego inmediatamente a un personaje, por eso comprueba que al menos un miembro del equipo puede usar Lázaro y otro tiene el comando Objeto enlazado. Si puedes, enlaza la Habilidad Resucitar. Si tienes suficiente magia Aqua, enlázala al ataque elemental de al menos un personaje. Esto aumentará considerablemente su ataque físico. Ten cuidado con el ataque de Cactilio, ya que causará daño a todo el grupo. Cura a tus personajes cuando estén dañados.

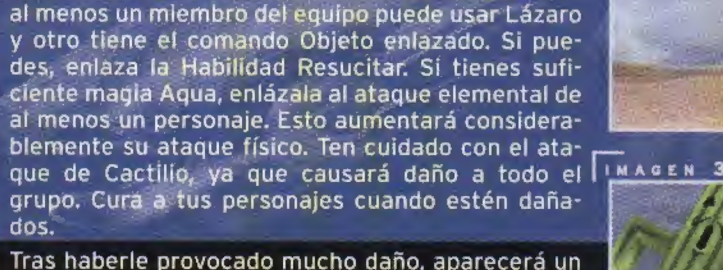


IMAGEN 2



IMAGEN 3



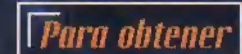
Tras haberle provocado mucho daño, aparecerá un mensaje diciendo que Cactilio está indeciso (imagen 3). Esto significa que quiere escapar y que tendrás que volver a enfrentarte a él. Cuando veas este mensaje, no pierdas tiempo con ataques físicos. Invoca al G.F. Leviatán para poder vencer a Cactilio rápidamente.

Excursión: Centro de Investigación submarina

IMAGEN 1



Cómo se consigue al G.F. Bajamut



G.F. BAJAMUT
CARTAS RARAS: Bahamut

Cuando controles Lagunamov puedes aterrizar en el Centro de Investigación submarina, que está situado en el punto que está más al sudoeste del mapa del mundo (imagen 1). Antes de partir al Centro enlaza Ceguera al Ataque de estado de un miembro del equipo.



Ganar el GF Bajamut

Dentro verás una luz azul. Estas luces rotativas se encienden y apagan. Dirígete lentamente hacia el pilar en grupos de dos pasos (imagen 1). Muévete cuando las luces rotativas estén apagadas, o te atacarán los monstruos. Las Habilidades "Ningún encuentro" y "Mitad encuentros" no te servirán de ayuda. Cuando hayas llegado al pilar oirás una pregunta. Contesta que no quieres luchar. Luego tendrás que combatir contra un Gran Dragón. Cuando te pregunten por segunda vez, contesta que vas a continuar, y no pidas clemencia. Ahora tienes que luchar contra otro Gran Dragón. Después tendrás varias opciones de respuesta, baja el símbolo de mano hasta una tercera respuesta invisible y confírmala. Después podrás luchar contra Bajamut.

IMAGEN 1

JEFAZO, G.F. Este monstruo ataca tanto con ataques mágicos como físicos (imagen 2). Aplica Coraza y Escudo sobre tus personajes; Prisa también es útil. Cuando necesites curarte deprisa, extrae y aplica Cura++ de Bajamut. Si puedes, extrae Lázaro+ de él durante la batalla. Vigila la VIT de tu grupo; Megafulgor de Bajamut es muy dañino (imagen 3). Tus Ataques Especiales le provocarán algún daño a este monstruo; aplica Aura para que actúe más deprisa. El G.F. también te puede ser de gran ayuda en esta batalla. Invoca al G.F. Diablo también. Cuando venzas a Bajamut, se unirá a ti.

IMAGEN 2

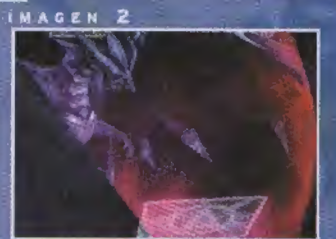


IMAGEN 3

Sal del Centro de Investigación, entra en la Cabina de mando de Lagunamov y habla con todos tus compañeros. Cuando vuelvas al Centro de Investigación Submarina, habrá un Punto para guardar y podrás acceder a los niveles inferiores.

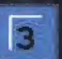
Cómo se consigue al G.F. Edén

*Ente Artema es el monstruo que hay en el fondo de las Ruinas oceánicas; **(imagen 1)** y es el adversario más letal. Antes de volver a entrar en el Centro de Investigación submarina, comprueba que tus personajes tienen las armas en los niveles más altos y han almacenado suficiente magia para usar y enlazar. Incluso con toda esta preparación, quizá no puedas vencer a Ente Artema en tu primer intento.*

IMAGEN 1



Para obtener G.F. EDÉN
CARTAS RARAS: Edén

Puntos para guardar  3

Puntos de extracción Triple, Antimagia, Esna, Artema (oculto)

Llévate a Zell contigo, él te ayudará a llegar al nivel más bajo. Guarda la partida en la primera pantalla y desciende por el grupo de cables (imagen 2). Examina el terminal que hay a la izquierda de la pantalla para ver las indicaciones. Tienes que hacer cada nivel accesible usando un cierto número de unidades de vapor (imagen 3). Empezarán con 20 unidades de vapor. Necesitas tener 10 unidades de vapor cuando llegues al nivel más bajo para que aparezca Ente Artema, un increíble monstruo jefazo que contiene al G.F. Edén. Primero, usa cuatro unidades de vapor (esto no se puede cambiar), luego dos unidades de vapor para el siguiente nivel y dos unidades de vapor para el tercer nivel; y luego una unidad de vapor en los niveles cuarto y quinto. Con la ayuda de Zell, no tendrás que gastar ninguna unidad de vapor para llegar al fondo.



IMAGEN 2

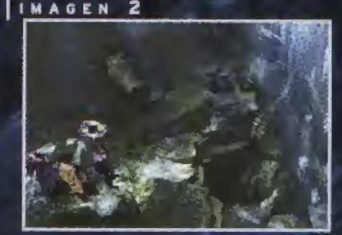


IMAGEN 3



IMAGEN 4



Si Zell no está en tu grupo, esto es lo que tienes que hacer: en el primer nivel debes usar cuatro unidades de vapor. En el segundo nivel dos unidades de vapor. En el tercer nivel cuatro unidades de vapor en la terminal que hay debajo de las escaleras para abrir la Sala de Vapor. Dentro de la Sala de vapor encontrarás un Punto de extracción de Esna, y puedes acceder a un terminal en el que puedes conseguir siete unidades de vapor. Después de salir de la Sala de vapor, necesitarás una unidad de vapor para ir al nivel tres. Los dos últimos niveles necesitan una unidad de vapor cada uno. Necesitarás cuatro unidades de vapor para salir al nivel seis (imagen 4) y llegar al fondo.

Hay un Punto para guardar a medio camino hacia el fondo (imagen 5). Puedes evitar los encuentros hasta que llegues aquí enlazando la Habilidad "Ningún enlace". Pero desde ahora tendrás que enfrentarte inevitablemente a desagradables monstruos, incluso si algún personaje tiene esta habilidad enlazada. Prepárate para combatir contra monstruos tan peligrosos como Férreo, Gran Dragón, Bégimo y Galkimasera, entre otros.

IMAGEN 5

JEFAZO, contiene G.F. Usa la Habilidad "Ojo observador" de Sirena (para más información ve a "Habilidades" del capítulo "Enlace") para descubrir y acceder al Punto para guardar que hay en el suelo (imagen 6). Cura a los miembros de tu equipo y enlaza la Habilidad "Resucitar". Todos los personajes deben tener "Iniciativa"; al menos uno de ellos "Autoprisa" para que tu personaje tenga más turnos. Por lo menos un miembro del grupo tiene que tener enlazado el comando Objeto.

Cuando estés preparado, excava entre Artema examinando el gran terminal. Este monstruo puede dejar a un personaje fuera de combate con un solo golpe (imagen 7). También usa poderosos ataques mágicos que provocan mucho daño al grupo entero. Empieza aplicando Prisa en los miembros del equipo que no tienen "Autoprisa". Extrae Edén de este temible monstruo y roba Tres estrellas. Si puedes, extrae y aplica Revitalia sobre todos los miembros de tu equipo, y almacena los hechizos Artema del monstruo. A pesar de que no es muy vulnerable a ningún elemento, Hielo puede producirle más daño que los demás ataques, por eso invoca al G.F. Shiva tantas veces como quieras. El G.F. Cactilio es excelente por su ataque de espinas, que hace que el daño aumente en grupos de 1.000 VIT a medida que vaya subiendo de nivel. El G.F. Tren maldi también te será de gran ayuda. Tendrás que emplear mucho tiempo durante esta batalla reviviendo y curando a tus personajes. No malgastes turnos con comandos de alarma. En lugar de ello, para el juego si necesitan pensar en tu siguiente movimiento. Ente Artema tiene una gran cantidad de VIT, que puedes disminuir aplicando Fusión. También puedes aplicar Aura sobre tus personajes para que puedan usar sus Ataques Especiales.

Guarda la partida inmediatamente después de vencer a Ente Artema y vuelve a la parte de arriba. Por suerte, los miembros que habitan los niveles bajos de la Excavación han desaparecido. Prepárate para luchar en los seis pisos de las Ruinas oceánicas.

IMAGEN 6

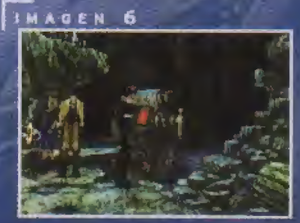


IMAGEN 7

Presidente de Esthar

Cuando hayas conseguido todos los G.F. enlazables y al G.F. Odín, puedes seguir avanzando en la aventura. Vuelve volando a la ciudad de Esthar y dirígete a la Residencia Presidencial.

Comprueba los enlaces y estados de los miembros de tu grupo antes de partir. La ciudad está llena de peligrosos monstruos. Vigila la VIT de Rinoa ya que no ha podido conseguir niveles últimamente. Además, deja de Angelo aprenda nuevas Ataques Especiales para que las batallas sean más fáciles de ganar. Rinoa, como bruja, puede elegir introducir estado "Hada" como Ataque Especial. Luego aplica poderosas magias sin tener que gastar sus reservas. Pero no puedes controlarla durante el resto de la batalla.

IMAGEN 1



Consejo

Si no quieres volver andando desde las afueras, aterriza en el Aeropuerto de Esthar, el enorme rascacielos circular. Para salir de Lagunamov pulsa el botón ⭘. Tu grupo aparecerá automáticamente en la carretera que hay enfrente del Aeropuerto ***(imagen 1).***

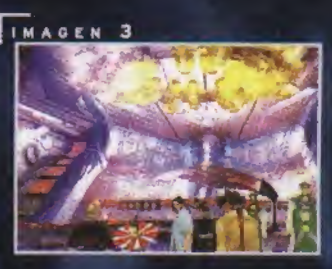
Para obtener
CARTAS RARAS: SQUALL
REVISTAS: "EXPEDIENTE F" 3

Los cuatro guardianes que hay a la entrada de la Residencia Presidencial te dejarán entrar. Sube en el asiento elevador y ve hasta el fondo de la pantalla. Cruza la pantalla siguiente dirigiéndote hacia la izquierda. Has llegado al Despacho del Presidente, que está cerrado. Has vivido los sucesos que te han conducido hasta aquí, pero te sorprende descubrir quien es el Presidente. Esto no te impide decirle lo poco que te gusta su actitud (imagen 2). Deja que el Presidente te explique lo que ha ocurrido durante estos años. Ahora llama tu atención sobre Artemisa, un gran problema del presente y... del futuro (imagen 3).

IMAGEN 2



IMAGEN 3



El profesor dice que Artemisa planea utilizar la compresión del tiempo para conseguir el control total del mundo. Necesita los poderes especiales de Eleone para viajar al futuro y comprimir el tiempo. Adel ha sido llevada al Lunatic Pandora, donde Artemisa intenta conseguir controlarla. El Prof. Odine ha creado una máquina que simula la actividad cerebral de Eleone, para engañar a Artemisa haciéndole creer que Eleone está en otros lugares equivocados.

IMAGEN 4

Luego, verás que está a borde del Lagunamov. El Presidente pregunta si Rinoa estaría preparada para dejar que Eleone la lleve al futuro. Te pide que rescates a Eleone de Lunatic Pandora, impidas la liberación de Adel y te enfrentes a Artemisa ***(imagen 4).***

IMAGEN 5



Toma el mando del Lagunamov y ve a Lunatic Pandora. No necesitas aterrizar en Tears' Point. Sólo tienes que dirigirte al enorme objeto inmóvil. Automáticamente accederás a través de su casco con forma de piedra **(imagen 5).**

Misión en Lunatic Pandora

El Lunatic Pandora está lleno de monstruos. Entre otros, te encontrarás con Férreos, Bégimos, Bengales y Galkimaseras. Forma un grupo y comprueba los G.F., Magias y Habilidades de todos. Cuando salgas del Lagunamov y bajes las escaleras hacia el fondo a la izquierda tendrás que enfrentarte con Viento y Trueno (imagen 1).

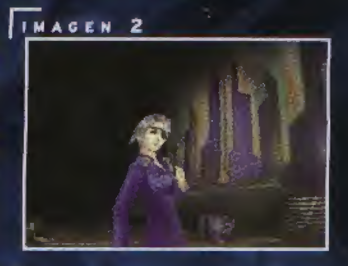
IMAGEN 1



Puntos para guardar	3 (2 ocultos)
Puntos de extracción	Cura++, Meteo, Sanctus, Confu, Mutis (oculto), Artema (oculto)

JEFAZO Viento y Trueno no sólo han aumentado su VIT, sino que también usan ataques más fuertes. Uno de los ataques de Trueno deja al personaje con sólo una VIT. Extrae y aplica su Cura++ cuando la necesites y haz que un personaje use el comando Sanar. Acelera a los personajes que no tengan Autoprisa aplicando Prisa e invocando a tus G.F.. El ataque de estado del G.F. Tren maldi dañará mucho a los dos adversarios. El ataque "Miles de espinas" del G.F. Cactilio y el ataque "Emisario de la noche" del G.F. Diablo también te ayudarán mucho. Intenta robar un Brazal de Poder de Viento y extrae Lázaro+ de Trueno **(imagen 2).**

IMAGEN 2





Después de esta batalla huirán los compañeros de Seifer. Síguelos y guarda la partida. Te encontrarás con otro par de adversarios conocidos: Biggs y Wedge. Pero, ya han vivido bastantes batallas y han dejado el servicio activo. Entra en la pasarela con forma de tubo de la izquierda, monta en el Ascensor 2 y baja al vestíbulo principal. Camina hacia el Ascensor 1 (la puerta verde) y ve hacia arriba. Sigue el camino que hay alrededor de y usa el Punto para guardar que hay en la pantalla siguiente. Continua hasta que llegues a una pasarela. Trueno y Viento están huyendo al final. Como vas siguiéndoles, la Unidad IB-8 se lanza sobre ti. No puedes evitar la batalla **(imagen 3).**

IMAGEN 3

JEFAZO Este inmóvil robot se apoya sobre un Módulo I y un Módulo D. Extrae RST y FRZ de ellos y ataca al cuerpo principal cuando los Módulos estén desconectados. El G.F. Quetzalcóatl y la magia Electro te serán muy útiles. La Unidad IB-8 usa rápidos y dañinos contraataques, por eso prepárate para extraer y aplicar Cura++ (del Módulo I) si algún personaje está dañado. El comando Recuperar también te ayudará mucho. Usa tus mejores Ataques Especiales, pero ten cuidado cuando el robot prepare su ataque más poderoso, que dejará a los miembros de tu grupo con una sola VIT. **(imagen 4)** Ahora cura a tus personajes para sobrevivir al ataque violento. Este adversario es muy rápido, por eso puedes aplicar Prisa en los personajes que no tengan Autoprisa.

IMAGEN 4





Cura enseguida a tus personajes y G.F. después de la batalla. Luego anda recto y pasa por la puerta. Viento y Trueno tienen a Eleone. Seifer también está aquí. Consigues convencer a Viento y Trueno de que dejen irse a Eleone. La chica sale sola de la habitación. Trueno y Viento ya no quieren trabajar para Seifer **(imagen 5)**. ¡Ahora te prefieren a ti! Seifer ya no es el caballero de la bruja. Ahora es un revolucionario. Empieza la última batalla contra él...

IMAGEN 6



JEFAZO Seifer es aun más fuerte que antes pero no lo suficiente para este grupo. No te apresures en esta batalla. Almacena su Aura, y aplica este hechizo para que tus personajes puedan usar sus Ataques Especiales. No tendrás ningún problema para vencer a Seifer. Pero perderás al G.F. Odín durante esta batalla **(imagen 6)**. Esto no se puede evitar. Desde ahora, el G.F. Gilgamesh acudirá en tu ayuda, pero desafortunadamente no te será tan útil como Odín **(imagen 7)**.

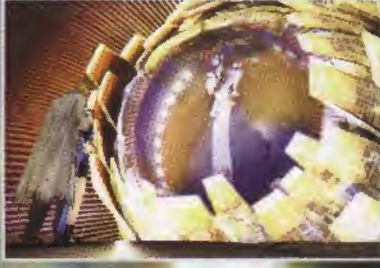
IMAGEN 7



*Has derrotado a Seifer, pero no se dará por vencido. ¡Ahora se ha llevado a Rinoa! Tienes que formar un grupo. La escena cambia y ahora ves a Seifer arrastrando a Rinoa hasta el nicho de cristal de Adel... **(imagen 8)**.*

El disco 3 termina aquí. Guarda la partida e inserta el Disco 4.

IMAGEN 8



Lunatic Pandora

*Al principio del Disco 4 tu equipo está en Lunatic Pandora. Seifer ha abandonado la habitación donde luchaste con él. Camina hacia la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando entres en la siguiente pantalla verás una plataforma a la derecha (a la izquierda de los personajes cuando emergen) ahora es accesible desde el pasillo en el que te encuentras. Ve hacia la derecha de la pantalla y camina a través del desembarcadero **(imagen 1)**. Sube por la escalera.*

IMAGEN 1



consejo

Si deseas continuar explorando Lunatic Pandora, hazlo antes de acceder a la plataforma y del inicio de los acontecimientos que vienen a continuación.

Camina sobre la estructura con forma de grúa que lleva hacia arriba y hacia el puente verdoso y blanco cristalino **(imagen 2)**. Una vez llegues arriba, camina hacia la derecha. Ve hacia la apertura que ves en la parte posterior de la pantalla pero utiliza el Punto para guardar oculto en el puente antes de entrar. Al cruzar la apertura, os encontrareis delante del capullo de Adel.

IMAGEN 2

Seifer sacrifica a Rinoa con Adel antes de que puedas pararle **(imagen 3)**. Ahora debes luchar contra Adel sin lastimar a Rinoa, a la que él sostiene.



IMAGEN 3



Puntos para guardar	3 (1 oculto)

Puntos de extracción	Petra, Cura++, Meteo, Sanctus, Confu, Mutis (oculto), Artema (oculto)

IMAGEN 4



JEFAZO No utilices ningún ataque que pueda dañar a Rinoa: si la matas, la partida habrá acabado. Esto significa que no puedes convocar a tus G.F. para atacar. En su lugar, extrae Revitalia de Rinoa y aplícala sobre ella y sobre los miembros de tu equipo, repetidamente si es necesario. Utiliza Aura para habilitar los Ataques Especiales de tus personajes y ataca físicamente a Adel **(imagen 4)**. También puedes utilizar magias que afecten a un solo adversario, como Fusión, Aero o Fulgor. Observa los VIT de Rinoa y restáuralos siempre que Adel los elimine. Roba un Alma de Tábata de Adel y haz que los miembros de tu equipo vayan más rápido con Prisa. Si no pierdes de vista los VIT de todo el mundo, esta batalla no debe resultar muy difícil de ganar.

IMAGEN 5



*Después de que Adel haya desaparecido en medio de un espectacular despliegue de luces, Laguna y Eleone entran **(imagen 5)**. Eleone rescata a Rinoa y Laguna anuncia que el terrorífico tiempo de la opresión ha empezado. Te pide que liberes al mundo de Artemisa y se va con Eleone. Se te transporta automáticamente a la Sala de comienzo de Artemisa.*

Sala de comienzo

IMAGEN 1



Esta habitación, bañado en un misterioso y blanco brillo, parece inolvidablemente familiar. Se parece a la habitación de Edea de la residencia presidencial de la ciudad de Deling. Camina inmediatamente hacia el Punto para guardar y utilízalo. Si dudas o te saltas el Punto para guardar, éste se multiplicará y ya no podrás utilizarlo (**imagen 1**). El extraño escenario te prepara para una extraña serie de asaltos: cuando te acerques a la puerta de la Sala de comienzo, una bruja vestida de púrpura y amarillo te atacará, y después lo hará otra. Después de un rato, aparece una bruja vestida de rojo y amarillo y finalmente entra para participar en la última parte de esta larga batalla una deforme bruja maligna con una cola con aspecto de serpiente. Durante todo esto, se te desplazará de un sitio al siguiente. El telón de fondo cambiará muchas veces. Sin embargo, tu preocupación principal debe ser derrotar a estos cuatro adversario.

IMAGEN 2



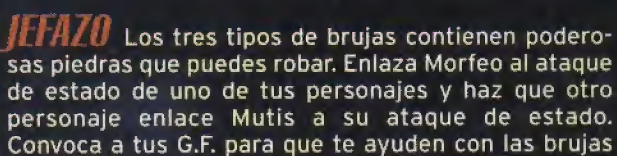
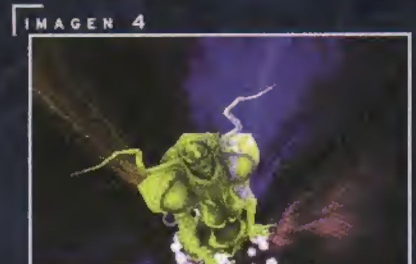


IMAGEN 3

JEFAZO Los tres tipos de brujas contienen poderosas piedras que puedes robar. Enlaza Morfeo al ataque de estado de uno de tus personajes y haz que otro personaje enlace Mutis a su ataque de estado. Convoca a tus G.F. para que te ayuden con las brujas púrpura. Mejora tus G.F. si puedes y aplícales Prisa para tener un mayor número de turnos y acabar así más rápido esta parte de la batalla. No pierdas tiempo extrayendo las magias de la bruja púrpura, puedes refinarla fácilmente de una magia de nivel medio cuando lo necesites (**imagen 2**). Sin embargo, vale la pena almacenar Prisa y Doble de la bruja roja y amarilla, especialmente Prisa. Extrae tantas "copias" de esta magia como puedas. Esta bruja es ligeramente más poderosa que sus predecesoras púrpura. Cura a los miembros de tu equipo inmediatamente después de que haya utilizado uno de sus poderosos ataques.
La última, la bruja serpentina es la más peligrosa de todas. Usa esta parte de la batalla para extraer y almacenar Sanctus y Fulgor. Convoca a tus G.F., primero y más importante a los G.F. Ifrit y Diablo, y mejora a los G.F. que tenga esta habilidad. No te molestes en utilizar ataques físicos, puesto que los contraataques de estos adversarios son muy dañinos (**imagen 3**). Ten cuidado con la cuenta atrás de la bruja. Durante ese tiempo no contraataca, así que dale tan fuerte como puedas. Si se las apaña para aplicar Artema sobre tu equipo, revive y cura a tus personajes inmediatamente después.

IMAGEN 4



Esta larga batalla acaba con un espectacular despliegue de luces ***(imagen 4)****. Se te transporta a la casa de Edea, que no está dañada y que ya no está en el estado en que se encontraba cuando la visitaste antes. El patio marítimo, sin embargo, cambiará delante de tus ojos.*







Los Portales

Camina hacia la parte posterior de la pantalla para entrar en la casa de Edea. Abandona el dormitorio a través de la puerta del lado derecho de la pantalla. En la sala de juegos, camina hacia la parte superior de la pantalla y vete a través de la puerta del medio.

La escena cambiará gradualmente. En poco tiempo, encontrarás varias cadenas conectadas al suelo ***(imagen 1)****. Seeds derrotados cubren la tierra y las rocas que te rodean han adquirido un tinte de color no natural. Tu decisión de acabar con el reinado letal de Artemisa se hace más fuerte después de ver esto.*

IMAGEN 1



Camina hasta pasados los Seeds derrotados hacia el lado izquierdo de la pantalla y ve hacia la tercera cadena desde la izquierda (Imagen 2). Extrae Triple en el primer plano, a continuación camina hacia la cadena. Te darás cuenta de que puedes utilizarla como puente. Sigue andando hasta que veas los tres portales de piedra a la izquierda de la cadena gigante (Imagen 3). Llevan a portales gemelos en distintos lugares del mapa del mundo. Para llegar a estos lugares, encara el portal que quieras utilizar y pulsa el botón ⊗ para saltar al vacío. Caminar hacia dentro de los portales gemelos en el mapa del mundo te llevará de vuelta a la cadena gigante. Puedes desplazarte por el mapa del mundo y entrar en cavernas y en otros lugares. Sin embargo, ya no puedes entrar en ciudades en tiempo reducido. Los monstruos vagan por todo el mundo.

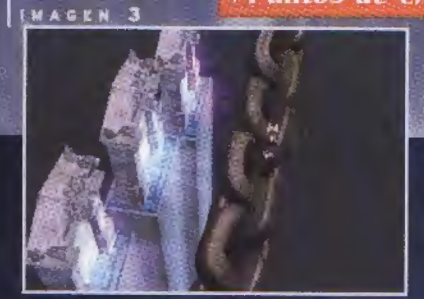
IMAGEN 2



Puntos de extracción | Triple



IMAGEN 3



Portal inferior

El que está más debajo de los tres portales te llevará a Galbadia. Aparecerás en la colina de Winhill, al noroeste de la base de misiles. Puedes llegar a la Tumba del Rey sin nombre a pie.

Portal central

Este portal te lleva a la Llanura Serengeti de Centra, al nordeste de las Ruinas de Centra. Desde aquí puedes llegar al Bosque de los Chocobos y a las Ruinas de Centra a pie. El Bosque de los Chocobos de Solitud está al norte de la Península Nectal. Camina hacia allí usando el mapa de al lado. Si has entablado amistad anteriormente con la madre Chocobo local, te estará esperando aquí. En caso contrario, necesitarás atraparla usando la fluta (consulta "desplazarte" en el capítulo "Cómo jugar") o pídele al Chocopeque que te ayude a cambio de dinero. Lleva al Chocobo más allá de las Ruinas de Centra y a la playa del Cráter de Centra. Ve hacia el oeste y cruza las aguas poco profundas hasta la Llanura de Lénan. Puedes volver a tierra firme en la playa norte de la Llanura de Lénan, al norte de la casa de Edea. Viaja hacia el sudeste y busca el estrecho paso de las montañas que unen la Llanura Llorestán con el área de la cordillera de Tahr en el este. Un paso en el nordeste de la cordillera de Tahr lleva al Desierto Kayukbahr, donde pronto estará Lagunamov.



Portal superior

El portal más arriba de los tres te transporta a la costa nordeste de Esthar, en el Bosque Grandidieri. Desde aquí, puedes ir al Santuario de los Chocobos a pie. Desde allí puedes ir en un Chocobo hasta la costa este de Esthar y cruzar las aguas poco profundas hasta el Desierto Kayukbahr, donde está Lagunamov.

Lagunamov

Vuelves a ser libre para volar a través del mundo (imagen 1). Antes de despegar, quizás quieras entrar en el portal de piedra cerca de la nave espacial. Volverás a la cadena gigante que lleva al Castillo de Artemisa. El portal gemelo que lleva a Lagunamov estará ahora visible en la derecha de la cadena. Puedes acceder a él siempre que quieras.



IMAGEN 1



Puntos para guardar 1

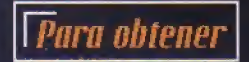
Puntos de extracción Lázaro, Lázaro+, Cura+

Castillo de Artemisa

Si sigues por la cadena desde el Promontorio Good Hope, al final llegarás a la entrada del Castillo de Artemisa (imagen 1). Extrae Fulgor del Punto de extracción oculto y guarda tu partida en el Punto para guardar antes de aventurarte en el vestíbulo del Castillo. Los compañeros que no estén en tu equipo te seguirán automáticamente. Cuando entres en el Castillo casi todas las habilidades de tus personajes se desactivarán (imagen 2). Todavía puedes utilizar tu inventario pero en batalla sólo dispones del comando atacar. Tu equipo ya no puede convocar a G.F, usar o extraer magias, usar objetos en las batallas o usar los Puntos para guardar. Todos los demás comandos de Habilidad tampoco están disponibles. También están desactivadas los Ataques Especiales y no puedes revivir a miembros de tu equipo que hayan sido derrotados. Debes luchar contra ocho monstruos jefazo en el Castillo de Artemisa. Después de cada una de estas batallas recuperarás una de las habilidades que elijas. Después de la batalla contra Andro/Esfinge, puedes elegir encontrar y derrotar a los minions de Artemisa en el orden que quieras (imagen 3). La siguiente solución es simplemente una sugerencia. Sea cual sea el orden que elijas, necesitarás enfrentarte a Artemisa al final de todo de la búsqueda...

IMAGEN 1

IMAGEN 2



Para obtener

G.F. SIRENA, G.F. PANDEMÓNIUM, G.F. LEVIATÁN, G.F. CARBÚNCULO, G.F. CERBERO, G.F. ALEXANDER, G.F. EDÉN

Puntos de extracción Cura+, Cura ++, Lázaro+ (oculto), Freno, Antimagia, Fulgor (oculto), Meteo (oculto), Sanctus, Fusión, Triple, Paro, Artema (oculto), Aura (oculto)

IMAGEN 3



Puntos para guardar 4 (1 oculto)

consejo

Pese a que casi todos tus comandos de Habilidad han sido inhabilitados, todavía puedes usar tus demás Habilidades. Esto quiere decir que la magia todavía se enlaza a las estadísticas de tus personajes, que puedes enlazar "Ningún encuentro" y que valiosas Habilidades de personajes como "Iniciativa" harán tus batallas y tus exploraciones algo más fáciles de lo que parecen. Enlaza Morfeo, Drenaje, Muerte o Dolor en los ataques de estado de tus personajes. Cambia otros enlaces dependiendo de la descripción de cada jefazo antes de enfrentarte a este monstruo.

CASTILLO DE ARTEMISA

PUNTO DE CAMBIO
ATAÚDES
DESDE > A

TORRE DEL RELOJ
Extracción PARO
DENTRO DEL RELOJ
CAMPANA
Guardar
Guardar (Oculto)
PUENTE
LLAVE DE LA HABITACIÓN DE ARMADURAS
ÓRGANO
CAPILLA
Extracción ANTIMAGIA
Extracción LENTO
PATIO
LLAVE DE LA HABITACIÓN DEL TESORO
Extracción CURA ++
SALA DE ALMACENAMIENTO
SALA DE ASCENSORES
ASCENSORES
CAMINO DE AGUA
PIEDRA ROSETA
Extracción LÁZARO +
ARMADURA
PRISIÓN
PUERTA
PASAGE
Guardar
Extracción CURA +
ESCALERA ENTRADA B (DERECHA)
TERRAZA
GRAN ENTRADA CHANDELIER
GALERÍA DE ARTE
Extracción FUSIÓN
GRAN ENTRADA
TRAMPA
SALA DEL TESORO
Extracción SANCTUS
ENTRADA
ESCALERA ENTRADA A (IZQUIERDA)
ESCALERAS ENTRADA A (DERECHA)
CUERDA DE LA CAMPANA
BODEGA
Guardar
ENTRADA
Extracción (oculta) FULGOR
Extracción (oculta) AURA

IMAGEN 4



El Castillo de Artemisa es inmenso y lleno de acertijos. Necesitarás encontrar llaves para utilizarlas en distintas áreas del castillo, y ocasionalmente las dos partes en las que se dividirán tus seis personajes deben trabajar juntas para hacer que ciertos lugares sean accesibles. Puedes cambiar de una parte a otra usando los Puntos de Cambio. Estos círculos verdes se pueden encontrar en varios lugares del castillo. Cuando entras, el equipo que no controlas irá directamente al Punto de Cambio del vestíbulo (imagen 4) y se quedará allí hasta que tu equipo activo use el Punto de Cambio de cualquier otro lugar del castillo.

IMAGEN 5



consejo

*Puedes abandonar el castillo siempre que quieras para guardar tu partida en la misma parte exterior de la entrada (**imagen 5**). Aquí, todas tus Habilidades están activas. Cuando vuelvas a entrar al edificio, el juego recordará qué Habilidades has recuperado. También recuperará su posición automáticamente en el punto de cambio del vestíbulo del equipo que no controlas, independientemente de donde dejaste anteriormente a tus amigos en el castillo.*

consejo

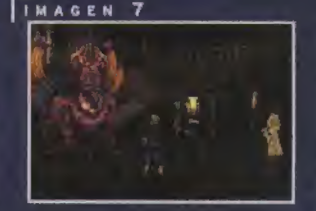
Si anteriormente no has obtenido ciertos G.F., puedes extraerlos de los jefazos. Sin embargo, necesitas primero volver a ganar la Habilidad Extraer. Si sólo obtienes esos G.F. en este punto debes elegir cuidadosamente las habilidades que quieres que aprendan. Puedes necesitar muchos encuentros repentinos antes de que tus G.F. hayan aprendido Habilidades específicas que crees necesitar.

Neodragón contiene Sirena
Dolmen contiene Leviatán
Cristalino contiene Carbúnculo
Gigante contiene Pandemónium
Gargantúa contiene Cerbero
Catoblepas contiene Alexander
Tiamant contiene Edén.

JEFAZO Sube las escaleras del vestíbulo y enfréntate a Andro (**imagen 6**). Normalmente convoca a dos Abrazadores y se transforma en Esfinge durante la batalla. Andro usa la magia Hielo. Es considerablemente fácil de vencer aunque no dispongas de nada más que los comandos de ataque (**imagen 7**). Enlaza Hielo ++ a la defensa elemental de los miembros de tu equipo. Ignora a los Abrazadores y sigue atacando a Andro/Esfinge hasta que lo venzas.
SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **MAGIA.** Ahora puedes mandar hechizos a los monstruos de nuevo. Observa, sin embargo, que no puedes utilizar Lázaro y Lázaro +. Están catalogadas como habilidades de "Resurrección" y debes obtenerlas separadamente.

IMAGEN 6

IMAGEN 7



JEFAZO, contiene G.F. La puerta de la parte superior de la escalera lleva a la inmensa araña del Salón (**imagen 8**) . Tu peso te hará caer en picado sobre el suelo del piso de abajo. Lanzan a tus personajes por toda la habitación sin recibir daños. Inmediatamente después de esto, la araña vuelve a ascender. Examina y abre la trampilla para acceder a la escalera de caracol que lleva a la Bodega. Ya puedes ver a Neodragón revoloteando debajo (**imagen 9**). Este monstruo es débil a ratos contra Hielo o Piro. Haz que un personaje enlace Piro a su ataque elemental y haz que otro personaje enlace Hielo a su ataque elemental. Observa cuidadosamente qué elemento funciona y haz que ataque a continuación el personaje con el ataque elemental que convenga. Neodragón contraataca al equipo entero con un ataque Electro muy dañino después de haber sido atacado físicamente. Utiliza esto enlazando en los miembros de tu equipo la defensa elemental para Electro. Ahora los contraataques del monstruo te curarán.
SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **GF**. Tu G.F. será de gran ayuda en batallas, tanto para atacar a los adversarios como para ayudar al equipo.

IMAGEN 8

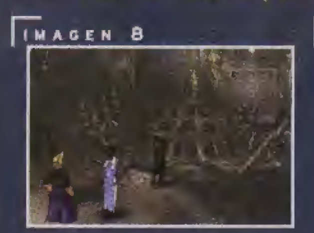
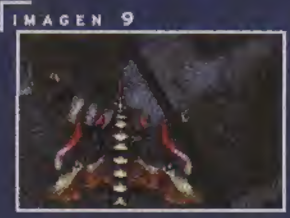


IMAGEN 9



consejo

También puedes acceder a la planta baja del Salón abandonando el vestíbulo a través de la puerta de la izquierda de la pantalla, siguiendo el pequeño pasadizo y entrando en la siguiente puerta de tu derecha ***(imagen 10)****. Sin embargo, haz que la araña descienda al menos una vez para mover los escombros de la trampilla y hacer accesible la Bodega.*

JEFAZO, contiene G.F Vuelve a subir por las escaleras del vestíbulo y abandona la pantalla por la derecha. Ve por la pared y baja las escaleras que llevan al punto de cambio. Sal del vestíbulo de las escaleras a través de la puerta de la parte superior de la pantalla (**imagen 11**).
Ahora estás en la galería de arte. 12 de los cuadros de aquí tienen nombres latinos, el último, el más grande, no tiene nombre. Necesitas averiguar su título, que se compone de 3 título de los otros doce cuadros. Inspecciona los cuadros en cierto orden antes de volver a examinar el cuadro grande de nuevo (usando el botón ⭘ cada vez). Si eliges el orden correcto de los nombres descubrirás el nombre del cuadro grande. Éste activa la aparición del siguiente monstruo jefazo. Estos son los nombres de los cuadros:

IMAGEN 11

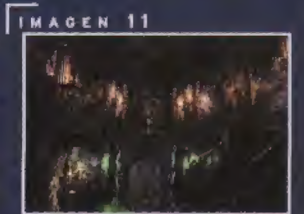


IMAGEN 10



Planta baja

1 IGNUS (Fuego)
2 INANDANTIA (Inundación)
3 IUDICIUM (Juicio)
4 INTERVIGILIUM (Dormir)
13 Cuadro grande

Planta superior

5 INAUDAX (Cobardía)
6 XERAMPELINAE (Ropa roja) (imagen 12)
7 VENUS (Amor)
8 VIATOR (Mensajero)
9 VIGIL (Vigilante)
10 VIVIDARIUM (Jardín)
11 XYSTUS (Carretera con árboles)
12 XIPHIAS (Pez espada)

IMAGEN 13



IMAGEN 14

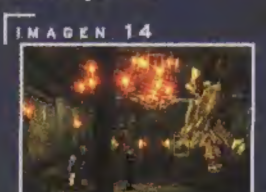


IMAGEN 12



Si subes por las escaleras a la planta superior de la galería verás un reloj grande incrustado en el piso de abajo. Sus tres agujas señalan a las VIII (horas), IIII (minutos) y VI (segundos). Esto es una pista la esfera del reloj representa los tres cuadros que estás buscando. Las "V" señalan a los cuadros con esta letra, las "I" indican cuantas veces la letra "I" está representada en el nombre del cuadro. Examina los tres primeros cuadros en el orden: hora, minutos, segundos. Son VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM, VIATOR. Incluso sabiendo esto, también debes inspeccionar todos los demás cuadros, antes de acercarte de nuevo al cuadro grande. Ahora, quédate delante del cuadro sin nombre, pulsa el botón ⭘ e introduce los tres nombres (**imagen 13**). Se traducen por: "en el jardín duerme un mensajero". Cuando te giras verás a Dolmen, el siguiente monstruo jefazo ha aparecido.
Dolmen es más bien resistente a los ataques físicos. Dolmen convoca a Dromas, unas versiones más pequeñas de sí mismo, durante la batalla. Ignóralos y concéntrate en luchar con Dolmen. Convoca al G.F. Tren maldi para debilitar las defensas del monstruo, a continuación utiliza los G.F. Cactilio y Pandemónium repetidamente (**imagen 14**). Aire es la debilidad de Dolmen. Observa la VIT de tu equipo y haz que uno de tus personajes cure a los demás después de que Dolmen haya utilizado uno de sus devastadores ataques cañón.
SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **EXTRAER**. Ahora puedes utilizar la magia de los monstruos y los varios puntos de extracción en el castillo.

JEFAZO, contiene G.F. Abandona la galería de arte por la puerta de la parte superior de la pantalla (**imagen 15**) y baja las escaleras del medio para llegar a la sala de exclusas. Cruza el puente hacia tu izquierda y entra en la prisión. El cadáver de la parte inferior izquierda de la prisión contiene la llave de la prisión que necesitas para abandonar la mazmorra (**imagen 16**). Tan pronto como la coges aparece un Gigante detrás de ti. Es casi tan fuerte como Dolmen pero aparentemente no tiene debilidades. De nuevo, convoca primero al G.F. Tren maldi para debilitar sus defensas. El ataque múltiple de estado del G.F. Tren maldi debe cegar a tu adversario, haciendo que sus ataques sean mucho menos efectivos. Convoca a tus otros G.F. para causarle más daños.

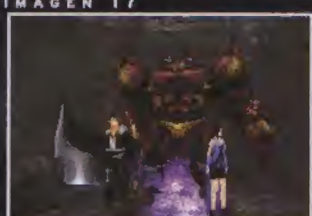
IMAGEN 15



IMAGEN 16



IMAGEN 17



Los G.F. Diablo, Cactilio y Quetzalcóatl son una buena opción (**imagen 17**). Después de que el G.F. Tren maldi haya debilitado las defensas de Gigante también puedes causarle daños con ataques físicos..

SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **OBJETOS**. Por encima de otros, esta Habilidad te permite curar a tus personajes durante la batalla sin gastar valiosas magias.

JEFAZO, contiene G.F.

Vuelve dentro del vestíbulo, sube las escaleras y entra en el salón. Deja que la araña te lleve al piso de abajo, a continuación quédate en el punto de cambio (**imagen 18**). En esta posición activarás automáticamente una palanca que hará que la araña se quede en su sitio. Haz que el segundo equipo, al que ahora controlas, cambie sus enlaces si es necesario. Sube las escaleras y camina hacia la araña. Crúzala, camina a través de la puerta del fondo (**imagen 19**) y sal al balcón. Cristalino, un jefazo con una engañosa apariencia delicada, está vagando por aquí.

IMAGEN 18



IMAGEN 19

Pese a que no tiene una abrumadora cantidad de VIT, Cristalino es extremadamente resistente contra todos los tipos de ataque. No debes enfrentarte a este monstruo antes de recuperar tu Habilidad G.F.. Los G.F. Cactilio y Diablo resultan de mucha ayuda aquí. No utilices los G.F. Hermanos y Shiva: Cristalino es fuerte contra los elementos Tierra y Frío. Si tienes la oportunidad, extrae Sanctus. Fusión y Gravedad son bastante efectivas. Sigue con ataques Meteo, Tornado o incluso Artema.

SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **RESURRECCIÓN**. Ahora puedes revivir a tu equipo más rápida y efectivamente durante la batalla, ya que Lázaro y Lázaro + vuelven a estar disponibles con esta habilidad.

JEFAZO, contiene G.F.

Cruza la araña y vuelve a las escaleras del vestíbulo B (usando el mapa de la página 108). Ve al punto de cambio y toma el control del equipo 1 en el salón. Abandona el salón por la parte superior de la pantalla, cruza el patio y entra en la capilla (**imagen 20**). Verás una nube púrpura vagando por esta pantalla. Está llena de monstruos repentinos, así que si estás empeñado en luchar ve hacia dentro de la nube tantas veces como quieras. De lo contrario, evita tocar la nube y sube los escalones del fondo. Continúa hasta que llegues a un inestable puente. No se derrumbará pero la llave del armero que está encima se caerá (**imagen 21**).



IMAGEN 20

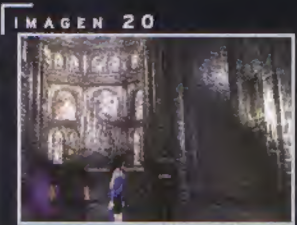


IMAGEN 21



consejo

Mantén pulsado el botón triangular para caminar en lugar de correr a través del puente. La llave debería quedarse donde está y puedes recogerla del puente. Si estás utilizando el mando de control analógico, pulsa el ***stick izquierdo****, siempre suavemente, hacia la derecha mientras te mueves. Esto debe hacer que el puente no se mueva.*

Vuelve al patio y camina hacia el punto de cambio. Coge al equipo 2 en la sala de exclusas. Si la llave del armero se cayó del puente anteriormente, camina hacia el extremo de la pantalla y pulsa el botón ○ para recoger la llave (**imagen 22**). Ahora abre la puerta del armero del lado derecho de la pantalla. (Si recogiste la llave del puente puedes caminar directamente hacia esta puerta). En el armero, camina hacia Faz. Debes luchar contra él, así como contra Siniestra y Diestra. Silencia a Siniestra o extrae y utiliza Tiniebla. Extrae Gravedad y Revitalia de Siniestra y almacena también la magia de los otros monstruos. Derrota primero a Siniestra, y a continuación a Faz y Diestra.

IMAGEN 22



IMAGEN 23



Después de esta batalla el verdadero adversario surge de la tierra: Gargantúa (**imagen 23**). Este inmenso monstruo hace honor a su nombre. Al igual que Cristalino, no tiene mucha VIT pero es muy fuerte y utiliza magia. Evita atacarle físicamente, ya que activa dolorosos contraataques. Convoca a los G.F. Diablo, Cactilio y a tus demás G.F. antes de entrar en el armero, debes enlazar Locura en las defensas de estado de los miembros de tu equipo para bloquear el ataque de estado favorito de Gargantúa. Enlaza también Seísmo a la defensa elemental de tus personajes. Estas dos medidas harán que tu batalla sea más fácil. Haz que al menos uno de tus personajes enlace el comando Objetos y controla la VIT de todo el mundo.

SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **GUARDAR**. Ya no necesitas abandonar el castillo para guardar tu partida ya que a partir de ahora puedes utilizar los puntos para guardar dentro del edificio.

JEFAZO, contiene G.F.

Abandona el armero y vuelve a las escaleras del vestíbulo B. Sube las escaleras y sal por la puerta de la izquierda. Guarda tu partida en el pasadizo. Continúa hacia la siguiente puerta y entra en el Vestíbulo de ascensores. Entra en la cabina de la derecha. Bajará automáticamente (imagen 24). Abandona esta cabina y entra en la cabina de la izquierda. La cabina de la derecha vuelve a subir. Ve al punto de cambio de la cabina izquierda y hazte con el control del equipo 1. Desde el patio, da la vuelta al castillo hasta que llegues al Vestíbulo de ascensores. Entra en el ascensor de la derecha. La cabina izquierda ascenderá ahora automáticamente mientras tu equipo activo baja. Entra en el punto de cambio de la cabina derecha y hazte de nuevo con el control del equipo 2.

IMAGEN 24

IMAGEN 25

Abandona la cabina y sal del vestíbulo de ascensores a través de la puerta del lado izquierdo de la pantalla. Coge la llave de la exclusa en el desván (imagen 25), vuelve a la cabina izquierda y cambia al equipo 1. Sal de la cabina derecha, que ahora sube, mientras la cabina izquierda baja. Camina hacia la puerta de la parte inferior de la pantalla y continúa más allá de la sala del tesoro. Entra en las escaleras del vestíbulo A (izquierda) y sigue la galería para llegar a las escaleras que llevan abajo. Desde aquí, ve hacia la sala de exclusas y examina el elevador a la izquierda de la puerta de la prisión. Desbloquea el elevador con la llave de exclusas (botón ✪) y tira de ella para hacer que la puerta descienda, drenando las vías fluviales (imagen 26). A partir de ahora, deja el elevador en esta posición. Camina hacia el punto de cambio de la escalera del vestíbulo B y hazte con el control del equipo 2.

Lleva a este equipo al patio. La fuente está vacía y ahora puedes sacar la llave de la sala del tesoro de ella. Lleva a este equipo de vuelta a la sala del tesoro o bien cambia al equipo 1 y ve hacia allí desde la escalera del vestíbulo B (el camino seguía aquí). Guarda tu partida en el pasadizo que lleva a la sala de ascensores, baja en la cabina derecha y camina hacia la sala del tesoro. Ábrela y entra.

La sala contiene cuatro cofres del tesoro (imagen 27). Debes mover las tapas para abrir los cuatro cofres del tesoro simultáneamente. Viendo el conjunto de cofres del tesoro de arriba a abajo (de la pantalla), están numeradas del 1 al 4. Las tapas mueven las otras tapas como sigue:

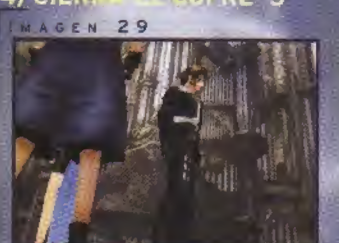
1 MUEVE 1 Y 2
2 MUEVE 1, 2 Y 3
3 MUEVE 2, 3 Y 4
4 MUEVE 3 Y 4
NECESITAS HACER CUATRO MOVIMIENTOS PARA ABRIR LOS CUATRO COFRES DEL TESORO:
1) CIERRA EL COFRE 1
2) CIERRA EL COFRE 4
3) CIERRA EL COFRE 2
4) CIERRA EL COFRE 3

IMAGEN 26

IMAGEN 27

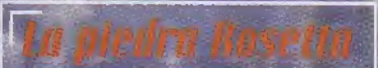
IMAGEN 28

IMAGEN 29



Ahora te enfrentarás a Catoblepas. Este monstruo tiene una gran cantidad de VIT y utiliza ataques Electro. Debes enlazar Electro ++ a la defensa elemental de tus personajes antes de enfrentarte a Catoblepas (imagen 28). Reduce el impacto de sus ataques y debilita sus defensas convocando al G.F. Tren maldi. No utilices los G.F. Diablo o Quetzalcóatl contra él. Los ataques Tierra y Aqua, sin embargo, hacen mucho daño a este monstruo. Convoca a los G.F. Hermanos y Leviatán y utiliza la batalla para extraer Meteo. Haz que el portador de la magia más fuerte aplique Meteo sobre Catoblepas. Cura a los miembros de tu equipo repetidamente ya que el monstruo lanzará esta magia justo antes de ser derrotado.

SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **HABILIDADES DE COMANDO**. Ahora puedes enlazar "Arrebatar", "Sanar" y otras habilidades de comando útiles sobre tus personajes.



Este valioso objeto permite a un G.F. aprender "4 habilidades", dándole al personaje que la enlaza cuatro unidades de Habilidades de Personaje y de Equipo. De esta sala del tesoro, ve hacia las escaleras del vestíbulo A (izquierdo) y ve hacia el punto de cambio. Lleva al equipo 2 a la capilla y acércate al órgano (imagen 29). Pulsa el botón ✪ para que aparezca una escala musical en la pantalla. Ahora debes pulsar las ocho teclas (los botones ✪ , ■ , ▲ y ● más los cuatro botones **L** y **R**) simultáneamente y mantenerlas pulsadas para que baje la compuerta del patio. Si los has hecho bien, la compuerta se retirará completamente, abriendo el camino de un pequeño pasadizo. Sigue el pasadizo alrededor de la esquina y hasta el final. Aquí encontrarás una caja que contiene una Piedra Rosetta (imagen30). Utiliza la piedra sobre el G.F. de uno de tus personajes sin "4 habilidades" y enlaza otra Habilidad a este personaje. De vuelta alrededor de la esquina utiliza la puerta para entrar en la prisión desde el otro lado.

IMAGEN 30



JEFAZO, contiene G.F.

Los ocho monstruos jefazos te esperan en la torre del reloj. Lleva de vuelta a tu equipo a la capilla y sube por el inestable puente que lleva a la Torre del reloj. Ignora la escalera de la derecha; lleva a una muerte segura. En su lugar, camina a través de la puerta de la izquierda (imagen 31). Sube por la escalera de caracol. En cierto momento, las escaleras se estrechan. Ves una campana tambaleándose de lado a lado. Quédate en el lado izquierdo de la pantalla, de cara a la campana. Cuando se acerque, pulsa el botón de dirección o el stick izquierdo hacia la derecha y pulsa el botón ✪ para saltar sobre la campana (imagen 32). Cuando se haya balanceado de nuevo hacia la derecha, saltarás automáticamente. Abandona la escalera por la puerta del lado derecho de la pantalla. Tiamant, un monstruo jefazo volador, espera.

IMAGEN 31

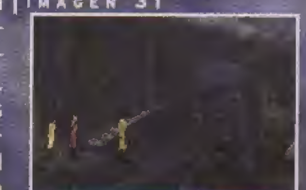
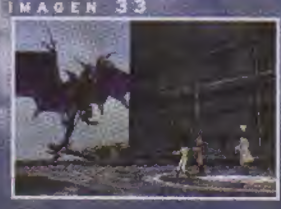


IMAGEN 32

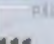


Esta será una batalla dura; asegúrate de que al menos uno de tu equipo ha enlazado el comando Objeto. Tiamant parece ser de la familia de Bajamut. Los dos parecen (y actúan) de forma similar, pero Tiamant no es tan fuerte como Bajamut. Sólo utiliza un tipo de ataque, su devastador "Fulgor Negro". Puesto que esto lleva mucho tiempo de preparación tendrás mucho tiempo para atacar, especialmente si utilizas Prisa en aquellos miembros del equipo que no tienen la habilidad "Autoprisa". Aplica Coraza en tus personajes y convoca al G.F. Tren maldi para debilitar las defensas de Tiamant (imagen 33). A continuación, convoca a los G.F. Edén, Cactilio, Shiva y Diablo. Evita usar ataques Piro, Electro o Aire. No convoques a los G.F. Ifrit, Quetzacóatl y Pandemónium. Si tienes tiempo, extrae Fulgor de Tiamant. A pesar de la fuerza de Tiamant y su gran número de VIT le vencerás.

IMAGEN 33



SE RECOMIENDA ELEGIR LA HABILIDAD: **ATAQUE ESPECIAL**. Ahora has recuperado todas las Habilidades que te quitaron en al principio.



consejo

Después de la batalla puedes utilizar el punto para guardar oculto en la parte inferior de la escalera de caracol (dentro de la Torre del reloj). A continuación vuelve a subir por la escalera de caracol hasta que llegues a la repisa de la campana.

IMAGEN 34



Cuando hayas vencido a Tiamant, vuelve a la torre del reloj **(Imagen 34)**, espera a que la campana se balancee hacia ti y salta sobre ella. Saltarás automáticamente de ella al lado inferior izquierdo de la pantalla.

IMAGEN 35



IMAGEN 36

JEFAZO Corre hacia la parte superior de la pantalla por la estrecha repisa que lleva hacia arriba **(imagen 35)**. La puerta del lado derecho lleva al mecanismo del reloj. Camina hacia la derecha, a continuación hacia la parte inferior de la pantalla. La puerta lleva a la parte frontal del reloj. Avanza con las manos hasta que llegues a una escalera cerca de la izquierda de la pantalla **(imagen 36)**. Baja, camina hacia la derecha (cuando estés de cara al reloj) y baja otra escalera. Camina por las almenas a la izquierda. Entrarás en un primer plano de las grandes puertas que llevan a la Torre de Artemisa **(Imagen 37)**. Cura a tus personajes y G.F., refina todo lo que necesites para rellenar tus existencias de magias, para mejorar tus estadísticas o para aprender nuevas habilidades. Asegúrate de haber enlazado Iniciativa en todos los personajes. Si puedes, proporciona a todo el mundo Autoprisa y también Autocoraza. Comprueba tus existencias de Sal sagrada y Héroe. Prodúcelos si lo necesitas. A continuación guarda tu partida y entra...

IMAGEN 37



IMAGEN 38



consejo

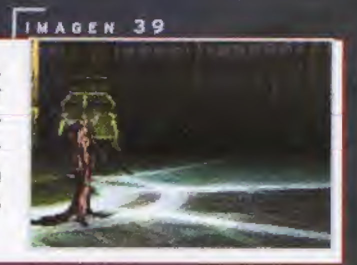
Tus G.F. sólo te serán de alguna ayuda durante las primeras fases de la batalla; Griever les derrotará sin esfuerzo durante la segunda fase. Puesto que no tendrás oportunidad de curar a tus G.F. durante esta larga batalla, deberías considerar la posibilidad de desactivar la habilidad de comando "G.F." por completo antes de enfrentarte a Artemisa. En su lugar haz que todos los personajes enlacen los comandos Objeto y Extraer y una habilidad de comando especial cada uno, como Sanar, Revivir o Defender.

Artemisa está muy disgustada de que hayas llegado tan lejos (el equipo que no controlas también ha llegado) (imagen 38). Después de insultar a todo el mundo elegirá repentinamente a tres miembros de tu equipo como adversarios y entrará en la batalla. Siempre que falles al revivir a un personaje inmediatamente después de que Artemisa le haya derrotado hará desaparecer a este personaje y de repente elegirá a otro del grupo que todavía no haya participado en esta batalla para remplazarle o remplazarla. Ten mucho cuidado: cuando un miembro del equipo es expulsado de la batalla y no tengas más reservas, es decir, cuando sólo quedéis dos en la batalla, la partida habrá terminado.

Esta pelea tendrá lugar en cuatro fases.

NIVEL 1 - ARTEMISA

IMAGEN 39



Primero, Artemisa ataca sola, usando magia (imagen 39). Como en las siguientes fases, Fusión es más útil para debilitar las defensas de tu adversaria y la hace más lenta. Extrae y utiliza Fulgor y Gravedad de Artemisa: son bastante poderosas y te permiten guardar tu propia magia. Utiliza Aura en tus personajes activos para permitir que utilicen sus Ataques Especiales. Usa el objeto Sal sagrada en todos los niveles de la batalla para proteger a tus personajes. Ten en cuenta que Prisa hará que este efecto se active más rápido (además sigue siendo un estado que vale la pena tener).

NIVEL 2 - GRYPHUS

IMAGEN 40



Después de vencer a Artemisa, deja que la reemplace su G.F., Gryphus **(imagen 40)**. Te ataca con ataques tanto mágicos como físicos. Gryphus puede ser muy dañado con su propia magia Tornado, así que sigue extrayéndola y utilizándola. Usa Escudo en tus personajes para reducir los daños que producen los ataques físicos de Gryphus. Hacia el final de este nivel, Gryphus utilizará más frecuentemente los ataques físicos que su magia.

IMAGEN 41



NIVEL 3 - ARTEMISA Y GRYPHUS

En el siguiente nivel Artemisa y Gryphus unen sus fuerzas (imagen 41). Ten cuidado con los intentos de Gryphus de robar tu magia. Cuando te enfrentes por primera vez a él, te robará varios hechizos de golpe. Más adelante te roba todas las "copias" de un tipo de magia de un personaje. Concéntrate en derrotar primero a Gryphus, a continuación ataca a Artemisa. Extrae y utiliza sobre tus adversarios Gravedad y Tornado; son sorprendentemente efectivos contra ellos.

NIVEL 4 - ARTEMISA

El último nivel de la batalla te enfrenta sólo a la bruja. Esta vez, tiene la magia más aterradora: Apocalipsis, que es bastante más dañina que Artema. Uno de sus ataques deja a todos los personajes con un solo PH, así que será mejor que estés preparado para utilizar tus más potentes magias y objetos curativos. Si no te quedan más Sales Sagradas, usa el objeto Héroe para hacer que un personaje a la vez sea invencible durante un rato. El hechizo Apocalipsis de Artemisa es altamente efectivo contra ella. Si lo extraes repetidamente y lo utilizas sobre Artemisa te enfrentarás pronto con un incrédulo adversario, que finalmente es derrotado.













Felicidades - *has completado uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Siéntate bien y disfruta del fabuloso final cinematográfico... y vivirás el futuro de los protagonistas...*





INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
4.4
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

Fuerzas Guardianes, Habilidades y Magia

Final Fantasy VIII introduce un nuevo concepto en el uso de la magia. En este juego la magia es más versátil, pues significa algo más que adquirir puntos de magia a lo largo de la aventura o conseguir los sortilegios de cada personaje. Se puede conseguir por diferentes medios porque no se limita a las batallas. Puedes almacenarla y utilizarla para modificar las cualidades de tus personajes, controlar su desarrollo o "poner a punto" sus estadísticas. Durante el viaje tendrás distintos compañeros, así que puedes cambiar con ellos tus magias. De este modo, en lugar de tener que tomar una decisión equivocada sobre cómo distribuir las magias antes de hacer un cambio en el equipo, puedes alterarlas o ajustarlas siempre que quieras (menos durante las batallas). Las tres partes de este capítulo te muestran el nuevo concepto de Fuerzas Guardianes, el sistema de Habilidades y los distintos tipos de magias que hay en el juego.

1ª PARTE: FUERZAS GUARDIANES

El sistema de magias gira entorno a las Fuerzas Guardianes, también llamadas G.F.. Son seres espirituales. Algunos de ellos representan elementos y fuerzas de la naturaleza, como Piro, Hielo o Tierra. Sin ellos, tu equipo puede luchar usando ataques físicos y puede conseguirlos durante su viaje. Sin embargo, la aventura irá volviéndose cada vez más complicada: sin los G.F. no puedes usar las magias o mejorar las características de tus personajes. Algunas batallas te parecerán imposibles de ganar. Tu equipo tampoco será capaz de ver muchos detalles del juego que sólo pueden descubrirse con la ayuda de los G.F..

Enlace Significa equipar a un personaje con Fuerzas Guardianes, Habilidades específicas o magias. Todos estos están relacionados. En Final Fantasy VIII, los personajes no cambian ni sus blindajes, ni sus armas (pero sí se mejora el tipo específico de arma de cada personaje). Aumentan sus poderes mediante la fusión. (Presta atención al uso de los enlaces de los miembros del grupo, pues es la clave del éxito).

Fuerzas Guardiánes

- Pueden ser invocados para poner en práctica su ataque especial (o para curar o apoyar al equipo) durante las batallas. No gastan las magias de tus personajes.
- Poseen habilidades que pueden resultar útiles al grupo y les proporcionarán ciertos tipos de acción.
- *Pueden ser enlazados con un personaje para mejorar sus características (imagen 1).*


IMAGEN 1



IMAGEN 2



Cómo obtener Fuerzas Guardianes

Las Fuerzas Guardianes se obtienen según unas condiciones especiales. Una vez que hayas obtenido un G.F., siempre podrás invocarlo y puede ser enlazado a través del menú principal. Algunos G.F. te ayudarán durante la batalla, pero no son enlazables. Te los presentaremos más adelante. Puedes obtener los G.F.de las siguientes maneras:

- Extrayéndoselos a un oponente en las batallas
- Luchando directamente contra ellos (imágenes 2 y 3)
- Usando algunos objetos especiales o una combinación de los mismos
- Completando un evento en particular

IMAGEN3





Cómo acceder a los G.F.

Cuando consigas un nuevo G.F., ten en cuenta el tipo de magia que representa, las Habilidades que puede aprender e intenta enlazarlo con los personajes. La parte "Habilidades" de este capítulo explica cómo conseguir las de los G.F. y cómo distribuirlas entre el equipo. Puedes acceder a tus G.F. de dos formas:

IMAGEN 4

IMAGEN 5

IMAGEN 6

MENÚ PRINCIPAL

Los G.F. están siempre presentes en el menú principal. Puedes acceder a ellos a través de las siguientes entradas de menú fuera de las batallas:

- **Enlaces: siguiendo esta opción en los submenús, puedes acceder a los enlaces de tus personajes con los G.F., las magias y las habilidades (imagen 4).**
- **Objetos: usa los objetos para revivir o curar a tus G.F. (no hay ninguna magia que pueda hacer esto); también puedes usar un objeto para hacer que los G.F. olviden habilidades, de esta forma dejas sitio para que aprendan otras nuevas (imagen 5).**
- **G.F.: mira las fotos de tus G.F. (imagen 6) y elige qué habilidades van a aprender.**
- **Guía: en la guía encontrarás mucha información sobre todo el sistema de juego. Incluye explicaciones detalladas sobre cómo conseguir los G.F.. ¡Te será muy útil!**
Las magias y habilidades están desarrolladas en las dos partes siguientes de este capítulo.

PREPARACIÓN PARA LA BATALLA

Enlaza a todos los personajes de tu equipo con un G.F. que tenga la habilidad "G.F.". Ahora haz que enlacen esta habilidad en el submenú "Enlace". Después de esto, cada vez que te enfrentes a los monstruos, cualquiera de tus personajes puede elegir invocar al G.F. con el que ha hecho el enlace, siempre que el G.F. no esté fuera de combate (ver a continuación el párrafo "Cuidado de los G.F."). Después de unos cuantos segundos, este G.F. hará una impresionante aparición y aplicará su ataque especial. Cada G.F. tiene su propia animación, que resulta muy espectacular, en la que muestra cómo materializa y usa su técnica (imágenes 7 y 8). Este ataque o uso de la técnica no se puede interrumpir una vez que haya comenzado. Después de la intervención, el G.F. desaparece. Tus personajes pueden invocar a los G.F. en todas las partidas.

IMAGEN 7



IMAGEN 8



Cómo crecen los G.F.

Los G.F. son seres vivos. Como tales, crecen a medida que lo hagan tus personajes. Después de cada batalla ganan experiencia y, algunas veces, los niveles aumentan su vitalidad (VIT) y poder de ataque. Enlaza todos tus G.F. para que puedan beneficiarse de este crecimiento. Los G.F. invocados en la batalla obtienen más Puntos de Experiencia que los que no se invocaron. Cuantos más G.F. tengas, menos experiencia recibirá cada uno después de la batalla. Sin embargo, debido a la cantidad de luchas (y experiencia conseguida), esto no supondrá un problema. El aumento en los niveles de los G.F. muestra después de la batalla.

La mayoría de los encuentros premian a los G.F. con vitalidad (VIT). La VIT permite a tus G.F. aprender nuevas Habilidades que aumentan sus poderes o las oportunidades del grupo de muchas formas. Cuando un G.F. domina alguna Habilidad, también se despliega después de la batalla. Este proceso de aprendizaje y las diferentes Habilidades están explicadas en la parte "Habilidades". Los G.F. que se quedan fuera de combate durante la batalla no recibirán vitalidad (VIT).

Cuidado de los G.F.

A pesar de tener mucho poder, los G.F. también son mortales. Cuando un personaje invoca a un G.F., este G.F. escudará al personaje con su cuerpo. Los ataques dirigidos contra el personaje durante la invocación del G.F. serán recibidos por este. Puede ser herido o quedar fuera de combate, pero no ser revivido o curado durante la batalla. Tampoco hay ninguna magia para curar a los G.F. Así que, cuando invoques a los G.F. durante la batalla, comprueba su estado inmediatamente después de la batalla y aplícale siempre objetos curativos. Tus G.F. se reponen lentamente si andan.

Compatibilidad entre los G.F. y los personajes

Los G.F. son sobrehumanos. Al igual que nosotros, hacen amigos y enemigos. También sienten celos. Cuantos más G.F. consigas, más posibilidades hay de que se lleven mal. No te llegarán mensajes sobre esto. Sin embargo, los G.F. tardarán más tiempo en acudir cuando sean invocados si disminuye la compatibilidad contigo. Cuanta más compatibilidad tengan contigo, más rápido aparecerán cuando sean invocados (imágenes 9 y 10).

Cuando la compatibilidad sea de casi 0, el G.F. tardará unos 17 segundos en aparecer. Cuando la compatibilidad sea de 500, el tiempo quedará reducido a 10 segundos. Y, cuando sea de 1000 (máximo), el G.F. aparecerá en 3 segundos. Estas estadísticas se muestran en la tercera imagen de estado de cada personaje y en G.F. en el menú principal. Cambian constantemente porque...

IMAGEN 9

IMAGEN 10

- Al invocar al G.F. aumenta la compatibilidad con el personaje 20 puntos, pero disminuye la compatibilidad de los demás G.F. con el personaje entre 1-2 puntos. La compatibilidad con el G.F. que represente el elemento opuesto disminuirá 10 puntos. También disminuye la compatibilidad del G.F. invocado con los demás personajes.
- Cuando uses un tipo de magia en particular en la batalla, aumentará la compatibilidad del G.F. relacionado con el personaje entre 13 puntos, pero disminuye la compatibilidad de otros G.F. entre 1-2 puntos. Por ejemplo, el G.F. Ifrit estará encantado si aplicas Piro ++ durante una batalla, mientras que al G.F. Shiva no le gustará esto nada.
- Si utilizas un objeto específico crecerá la compatibilidad del G.F. relacionado con el personaje entre 1-3 puntos, pero disminuye la compatibilidad con otros G.F. entre 1-2 puntos. Por ejemplo, si el personaje enlazado con el G.F. Diablos usa Bola de hierro, la compatibilidad de Diablos con el personaje aumenta. Los objetos relacionados con los elementos o poderes de los G.F. pueden obtener a lo largo de la aventura.
- En un nivel posterior de la aventura, puedes ganar el objeto "Anillo nupcial", que aumenta la compatibilidad de todos los G.F. con un personaje 20 puntos.

Cada personaje irá teniendo favoritos, que prestarán mucha ayuda durante la batalla. Para mantener una alta compatibilidad con todos tus G.F., debes intentar invocarlos a todos alguna vez. Así, cuando los necesites, no tendrás que esperar mucho hasta que aparezcan.

PRESENTACIÓN DE LOS G.F.

G.F. que pueden ser enlazados

Hay algunos G.F. que pueden ser enlazados. Aquí puedes encontrar dónde obtener un G.F. en particular; cómo es su ataque o cómo funciona su técnica especial, y qué otro G.F. no se lleva bien con él. Por ejemplo, el G.F. Ifrit, que representa el elemento Fuego, no se encuentra muy bien ante la presencia del G.F. Shiva, quien representa al elemento opuesto, Frío. Evita enlazar tales G.F. al mismo personaje. Otros G.F. son neutrales a este respecto. En la parte "Habilidades" de este capítulo están explicadas las habilidades de los G.F. y cómo distribuir tus G.F. entre el equipo se explica en la sección "paso a paso".



NOMBRE

Quetzalcóatl

LOCALIZACIÓN

Jardín de Balamb, panel de estudio de Squall en la clase 2F (Disco 1).

ATAQUE

Tormenta eléctrica: ataque Electro muy útil contra monstruos mecánicos.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	RAYO
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	LEVIATÁN



NOMBRE

Shiva

LOCALIZACIÓN

Jardín de Balamb, panel de estudio de Squall en la clase 2F (Disco 1).

ATAQUE

Polvo de diamantes: Shiva produce hielo que daña a los monstruos resistentes a Fuego.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	FRÍO
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	IFRIT



NOMBRE
Ifrit

LOCALIZACIÓN
Balamb - Caverna de las llamas (Disco 1).

ATAQUE
Llamas del infierno: Ifrit lanza una enorme bola de fuego contra sus adversarios. Esto es más útil entre la nieve de Trabia o en el Nivel MD del Jardín de Balamb, donde los monstruos son vulnerables a Piro.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	FUEGO
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	SHIVA



NOMBRE
SIRENA

LOCALIZACIÓN
Dollet: Torre transmisión (Disco 1). Mantenido por Elvoret.

ATAQUE
Canto mesmerizante: el canto y la música de la Sirena producen un daño muy débil, pero tus enemigos se verán afectados por Mutis. Utiliza Sirena al comienzo de las batallas para evitar que tus adversarios usen ataques de estado.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	FRÍO
CAMBIOS DE ESTADO:	MUTIS
G.F. OPUESTO:	CARBÚNCULO



NOMBRE
HERMANOS

LOCALIZACIÓN
Galbadia: Tumba del rey sin nombre (Disco 1).

ATAQUE
Amor fraternal: después de haberlo adquirido, Seclet se eleva en el cielo y hace añicos a tus enemigos lanzándoles una isla de tierra. Este ataque no afecta a los monstruos que pueden volar.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	FRÍO
CAMBIOS DE ESTADO:	MUTIS
G.F. OPUESTO:	PANDEMÓNIUM





NOMBRE
Diablo

LOCALIZACIÓN
Cualquier sitio (dentro de Lámpara mágica) (Discos 1-4).

ATAQUE
Emisario de la noche: las criaturas Diablo son muy grandes, lanza bolas gravitacionales contra sus enemigos. Este es un excelente ataque contra muchos monstruos, que llega a provocar un daño de 9999 VITs por adversario.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	NINGUNO
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	NINGUNO

NOMBRE
Carbúnculo

LOCALIZACIÓN
Ciudad de Deling: Residencia Presidencial (Disco 1). Mantenido por Iguion.

ATAQUE
Resplandor de rubí: Carbúnculo surge de un agujero en el suelo y lanza al grupo un resplandor rojo que les protege con "Escudo". Esto es útil en las batallas contra seres que poseen magias, como NORG o Edea. Sin embargo, no puedes ni curar ni revivir a tus personajes con magia mientras estén protegidos con "Escudo".

OBJETIVO:	TODOS LOS MIEMBROS
ELEMENTO:	NINGUNO
CAMBIOS DE ESTADO:	ESCUDO
G.F. OPUESTO:	SIRENA

NOMBRE
Leviatán

LOCALIZACIÓN
Jardín de Balamb: B1, Sala del amo (Disco 2). Mantenido por Norg.

ATAQUE
Rugido oceánico: Leviatán forma una ola enorme que se estampa contra todos los enemigos haciendo que casi desaparezcan. Este ataque es especialmente bueno contra los monstruos que resisten a Rayo.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	AGUA
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	QUETZACÓATL

enlaces



Pandemónium

LOCALIZACIÓN
Jardín de Balamb: Hotel de Balamb (Disco 2). Mantenida por Fujin.

ATAQUE
Zona huracanada: Pandémona absorbe a sus enemigos hacia su bolsa de aire y luego los expulsa con la fuerza de un vendaval. Este es un buen ataque contra los monstruos que pueden volar.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	AIRE
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	HERMANOS

Cerbero

LOCALIZACIÓN
Jardín de Galbadia - 1F Vestíbulo (Disco 2).

ATAQUE
Custodio del averno: Cerbero surge desde las puertas del infierno y lanza Doble y Triple sobre tus personajes. Te será muy útil en batallas en las que principalmente ataques con magia.

OBJETIVO:	TODO EL GRUPO
ELEMENTO:	FUEGO
CAMBIOS DE ESTADO:	DOBLE Y TRIPLE
G.F. OPUESTO:	NINGUNO

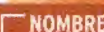


Alexander

LOCALIZACIÓN
Jardín de Galbadia - 2F Aula magna (Disco 2). Mantenida por Edea.

ATAQUE
Veredicto final: Alexander ataca con rayos de luz que llegan desde el cielo. Unos pocos monstruos pueden mermar el daño que provoca su elemento, Sanctus. En los niveles altos, los ataques de Alexander pueden ser muy útiles.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	SACRO
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	TREN MALDI



Tren maldi

LOCALIZACIÓN
Cualquier sitio del mapa (Discos 3 y 4).

ATAQUE
Vías de eternidad: aparecen unas vías que se iluminan y Doomtrain se avanza sobre ellas hacia sus enemigos. Este asalto incluye muchos ataques, y es muy útil en las batallas largas.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	VENENO
CAMBIOS DE ESTADO:	VENENO, PIEDRA, CEGUERA, MUDEZ, LOCURA, SUEÑO FRENO, PARO, CONFUSIÓN, RESISTENCIA 0, FUERA DE COMBATE
G.F. OPUESTO:	ALEXANDER



Bajamut

LOCALIZACIÓN
Isla de investigación submarina (Discos 3 y 4).

ATAQUE
Megafulgor: Bajamut ataca con pilares de llamas azules. Este ataque no elemental, penetra en la defensa de los adversarios causando mucho daño en niveles elevados.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	(VENCE LA DEFENSA)
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	NINGUNO



Cactilio

LOCALIZACIÓN
Isla Cactilio (Discos 3 y 4).

ATAQUE
Miles de espinas: Cactilio utiliza un ataque físico contra todos los adversarios. El daño provocado aumentará en grupos de 1.000 VIT, a medida que Cactilio suba de nivel.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	(VENCE LA DEFENSA)
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	NINGUNO

NOMBRE
Tonberi

LOCALIZACIÓN
Centra: Ruinas de Centra (Discos 2-4).

ATAQUE
Cuchilla: Tonberi aparece por un agujero en el suelo, avanza hasta el adversario y le corta con su cuchilla. Su ataque no es muy dañino.

OBJETIVO:	UN ADVERSARIO
ELEMENTO:	(VENCE LA DEFENSA)
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	NINGUNO

NOMBRE
Edén

LOCALIZACIÓN
Ruinas oceánicas (Discos 3 y 4). Mantenida por Ultima arma.

ATAQUE
Extremaunción: este ataque transporta a los adversarios a otra galaxia en mitad de una enorme explosión. Puede provocar más del daño máximo normal, que es de 9.999 VIT.

OBJETIVO:	TODOS LOS ADVERSARIOS
ELEMENTO:	(VENCE LA DEFENSA)
CAMBIOS DE ESTADO:	NINGUNO
G.F. OPUESTO:	NINGUNO

G.F. que no pueden ser enlazados

Hay unos cuantos G.F. que no se pueden enlazar, aunque siempre acudirán y te ayudarán en la batalla cuando los invoques. También hay dos G.F. a los que no puedes invocar. Acuden en tu ayuda de forma aleatoria (**imagen 11 y 12**). Los G.F. que no se pueden enlazar no aparecen en ningún menú. Se materializan instantáneamente y dejan sus puntos de experiencia de la batalla al personaje que los ha invocado. Los G.F. no enlazables tienen el nivel medio de los G.F. del grupo.

IMAGEN 11

IMAGEN 12



NOMBRE
Boko

ATAQUE / TÉCNICA
Chocofuego: dirige un ataque elemental de fuego contra todos los adversarios.

LOCALIZACIÓN
Primer Bosque de los Chocobos en el que entras.

CÓMO OBTENERLO Usa el ChocoSonar y el Chococebo para llamar a una madre chocobo sin la ayuda de Chocoboy (ver "Cómo se juega"), y haz que chocobo desentierre el tesoro escondido (ver "Secretos"). Después habla con Chocopeque; el te dará a Boko.

CÓMO INVOCARLO Usa Verduras Gysahl durante la batalla. Estas te las proporciona Chocoboy antes de que tus amigos los chocobos se aproximen y el chicobo aparecerá (Ver el capítulo "Secretos").

NOMBRE
Fénix

ATAQUE / TÉCNICA
Llamas de reencarnación: Fénix dirige un ataque elemental Piro contra todos los adversarios y revive a todos los miembros del grupo que estén KO, restableciendo alrededor del 12% de su VIT máxima.

LOCALIZACIÓN
Trabia - Isla Winter: Casa del Venerable en el pueblo Shumi (Discos 2-4).

CÓMO INVOCARLO Usa el Ala de Fénix durante la batalla. Tras las primeras invocaciones, Fénix aparecerá por sorpresa y ayudará a tu equipo durante todo el tiempo que tenga un Ala de Fénix; estas se pueden mejorar desde Omnifénix con la habilidad Objetos varios. El grupo pierde un Ala de Fénix cada vez que aparece el legendario pájaro.





NOMBRE
Odín

ATAQUE/TÉCNICA
Sable justiciero: con su poderoso sable, Odín parte a todos los adversarios por la mitad. Ganarás el máximo de experiencia y PH por esta breve batalla.

LOCALIZACIÓN
Centra: Ruinas de Centra (Discos 2-4).

CÓMO INVOCARLO
Odín aparece por sorpresa. No puede ser invocado.



NOMBRE
Gilgamesh

ATAQUE/TÉCNICA
Sable justiciero, Masamune, Excalibur o Excalibur oxidada: el arma de Gilgamesh es elegida al azar. Estas cuatro espadas dirigen ataques no elementales contra todos los adversarios. El Sable justiciero es tan eficaz como el sable de Odín; Masamune y Excalibur son menos efectivas. Excalibur oxidada es el arma más débil del juego. Sólo produce un daño de 1 VIT.

LOCALIZACIÓN
Esthar: Lunatic Pandora, 2ª visita (Disco 3).

CÓMO INVOCARLO
Gilgamesh aparece por sorpresa. No puede ser invocado.

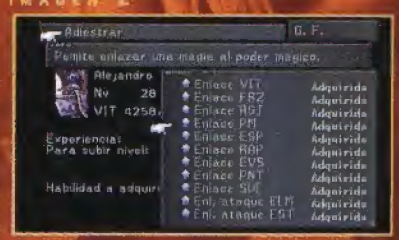
2ª PARTE HABILIDADES

La mayoría de las cosas que tu grupo puede hacer a lo largo de la aventura se basa en las **Habilidades**. Estas no las aprenden los personajes; sino que todas las Habilidades, menos el comando básico "Ataque" de la batalla, tienen que ser aprendidas por los G.F.que tus personajes hayan enlazado (consultar sección "Enlace" anterior). Muchas de estas Habilidades pueden ser enlazadas (imagen 1) y usadas por tus personajes. Algunas Habilidades no necesitan ser enlazadas, puedes usarlas automáticamente una vez que tu G.F. las ha aprendido (imagen 2).

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Cada G.F. ya aparece con una cantidad mínima de Habilidades cuando lo obtienes. También tiene un cierto número de Habilidades que puede aprender. Las Habilidades que ha aprendido un G.F. están escritas en blanco en el sub-menú G.F., al que se puede acceder desde la opción G.F. en el menú principal seguido de "Aprender" en el submenú G.F. Las Habilidades marcadas en gris en este sub-menú son las que puede aprender dicho G.F. Además, todos los G.F. enlazables pueden aprender más Habilidades que aparecen en su reserva y que sólo serán como opciones que se pueden aprender después de haber aprendido otras Habilidades; o, si su lista de Habilidades está completa, después de que les hayas hecho olvidar unas cuantas. Encontrarás una lista de las Habilidades de los G.F. más adelante.

Los G.F. aprenden Habilidades

- ganando puntos de Habilidad (PH)
- usando Libros u otros objetos

Cómo se aprenden Habilidades ganando PH

Para aprender cada Habilidad se necesita un cierto número de puntos de Habilidad o PH. Estos se consiguen durante las batallas. Después de que tu equipo haya ganado luchando, verás mensajes sobre la experiencia y, posiblemente, los objetos conseguidos por tus personajes. También aparecerá un mensaje que te indicarán cuantos PH han conseguido tus G.F.. Cada G.F. está enlazado a un miembro del grupo y no queda fuera de juego después de que se reciban los PH tras la batalla. Si un G.F. ha aprendido una Habilidad después de la batalla, también se muestra. (El mensaje diciendo que un G.F. ha subido de nivel se refiere a su VIT y a la fuerza de ataque. No tiene nada que ver con las Habilidades de los G.F.). Al ir avanzando en la aventura los monstruos serán cada vez más peligrosos y recibirás más PH. Sin embargo, algunos encuentros no se premian con PH.

Si no te interesas por el progreso de tus G.F., continuarán aprendiendo automáticamente sus Habilidades según el orden del juego. Sin embargo, puedes asignarles manualmente que aprendan una Habilidad determinada de su reserva. Cuando veas un mensaje sobre las Habilidades que han aprendido los G.F.deberías ir al sub-menú "Aprender" a través del sub-menú "G.F." y determinar que Habilidad debe aprender ahora tal G.F. De este modo, podrás usar Habilidades poco comunes y valiosas desde el principio del juego.

Cómo se aprenden Habilidades usando los objetos

Puedes encontrar valiosos objetos que hacen a los G.F. aprender ciertas Habilidades a lo largo de la aventura. Esto garantiza el éxito inmediato: lo único que tienes que hacer es usar este objeto en el sub-menú "Objeto" del G.F. que quieres que aprenda esta Habilidad. ¡Ya está! Los libros ayudan a los G.F. a Enlazar y aprender Habilidades de comando básicas (ver a continuación); mientras que otros objetos, como algunos tipos de Manillas, Mallas o Anillos, contienen G.F., atributos de Personajes y algunas Habilidades de comando poco comunes. Encontrarás una detallada lista de objetos en "Objetos".

Cualquier G.F. enlazable puede tener hasta 22 Habilidades aprendidas al mismo tiempo. Si quieres que aprenda otras Habilidades tienes que hacerle olvidar otras que ya haya aprendido. Esto se puede hacer usando Sal amnésica (este objeto lo puedes conseguir en las Tiendas de animales) en el sub-menú "Objeto", eligiendo un G.F. y determinando qué Habilidad debe olvidar.

Revisa tus Habilidades a menudo y pon a prueba otras nuevas. Dado que tus personajes sólo pueden enlazar un número limitado de Habilidades puede que tengas que cambiar las enlazadas dependiendo de la situación. Por ejemplo, "Ningún encuentro", que anula todos los encuentros por sorpresa con los monstruos, es útil cuando se busque un tesoro o cuando intentas estar a salvo con los pocos objetos que te quedan. Sin embargo, tus personajes y G.F. no pueden crecer sin las batallas, así que no debes dejar esta Habilidad enlazada permanentemente.

Tipos de Habilidades

Hay dos tipos básicos de Habilidades: las que tienen que ser enlazadas por tus personajes para poder disponer de ellas y las que se pueden usar sin tener que estar enlazadas. Hay tres tipos de Habilidades que necesitan ser enlazadas (ventana "Habilidades" del sub-menú "Enlace"), y tres tipos que no lo necesitan. Esta diferencia está hecha para ayudarte a entender el sistema de Habilidades. Cada uno de los seis tipos de Habilidades tiene un icono especial en los menús del juego para que resulte más fácil reconocerlas.

Habilidades que necesitan ser enlazadas

Las Habilidades de comando se enlazan en la ventana "Comando" del sub-menú "Habilidades", que puedes abrir a través del sub-menú "Enlace". Las Habilidades de personaje o de grupo se enlazan en la ventana "Habilidad" que está debajo de la ventana "Comando" de la misma pantalla. Los personajes empiezan con dos espacios para Habilidades de personaje o de grupo, pero puede aumentar a tres (algunas veces incluso a cuatro) a lo largo de la aventura.

IMAGEN 3

HABILIDADES DE COMANDO

› Éstas permiten al personaje usar un determinado comando cuando sea su turno de atacar en la batalla. Los personajes pueden usar "Ataque" (atacando físicamente al adversario), sin haber enlazado ningún G.F. y alguna Habilidad, no es posible ninguna acción. Para invocar a los G.F., usa los objetos, extrae o aplica las magias, y las Habilidades respectivas deben estar enlazadas **(imagen 3)**. Cada personaje sólo puede enlazar tres Habilidades de comando, así que tienes que elegir. Ejemplos: **Extrae, Objeto, Magia, G.F.**

HABILIDADES DE PERSONAJE

› Estas Habilidades proporcionan a los personajes Habilidades especiales o mejoran directamente sus estadísticas. Las Habilidades relacionadas con las estadísticas tienen un efecto acumulativo si se enlazan juntas. Si un personaje enlaza "RST+20%" y "RST+40%" el efecto será de "RST+60%". También hay Habilidades individuales, como "Autocoraza" o "Iniciativa", que te serán muy útiles durante tu aventura.
Ejemplos: **RST+40%, Premio en RES, Iniciativa, Autoespejo.**

HABILIDADES DE GRUPO

› Hay algunas Habilidades muy útiles que sólo necesitan ser enlazadas por un personaje para ayudar al todo el grupo. Por ejemplo, con la Habilidad de grupo "Ojo observador", verás Puntos para guardar y de Extracción escondidos. Si esta Habilidad no está enlazada, también podrás encontrar Puntos de extracción escondidos buscando el lugar adecuado, pero no puedes acceder a los Puntos para guardar escondidos, incluso si sabes donde están.
Ejemplos : **Ojo observador, Ningún encuentro, Alerta.**

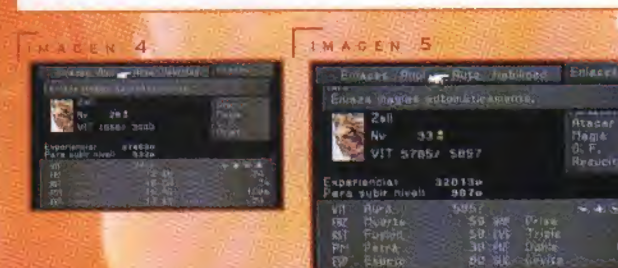
Habilidades que no necesitan ser enlazadas

Las Habilidades de comando se enlazan en la ventana "Comando" del sub-menú "Habilidades", que puedes abrir a través del sub-menú "Enlace". Las Habilidades de personaje o de grupo se enlazan en la ventana "Habilidad" que está debajo de la ventana "Comando" de la misma pantalla. Los personajes empiezan con dos espacios para Habilidades de personaje o de grupo, pero puede aumentar a tres (algunas veces incluso a cuatro) a lo largo de la aventura.

HABILIDADES DE LOS G.F.

› Una vez conseguidos, los G.F.aprenderán primero Habilidades de G.F. si no has seleccionado que aprendan otras Habilidades. Las Habilidades de G.F. afectan principalmente a la VIT de los G.F. y al poder de su ataque mágico o técnico. Apoyo es una Habilidad de G.F., que es muy fácil de aprender. Te ayuda a aumentar el poder de ataque del G.F. durante la batalla (consultar el párrafo "Apoyo a los G.F.").
Ejemplos: **Apoyo,VIT G.F.+10%, Magia G.F.+20%.**

IMAGEN 4 IMAGEN 5



HABILIDADES DE ENLACE

› Cuando son aprendidas por un G.F., estas Habilidades permiten al personaje mejorar sus estadísticas uniendo magia a estas estadísticas en el sub-menú "Enlace" **(imágenes 4 y 5)**. La Habilidad no necesita ser enlazada. Por ejemplo, Enlace VIT permite enlazar magia con tu VIT. Si quieres enlazar magia manualmente, elige la opción "Magia" del sub-menú "Enlace". Si prefieres que el juego enlace automáticamente magia, usa "Auto" del sub-menú "Enlace". Cuanto más potente sea la magia y cuanta más tengas, mayor será el aumento de VIT cuando la enlaces con VIT. En "Magia" hay una lista de las mejores magias para enlazarlas a las estadísticas de tus personajes.
Para hacer a un personaje más fuerte o más rápido, las Habilidades de enlace pueden ayudar a aumentar su defensa contra los ataques elementales o de estado, o incrementar el poder de ese personaje y sus ataques elementales.
Algunos personajes tienen "3 Habilidades". Esto permite al personaje enlazar tres en lugar de dos Habilidades en la ventana "Habilidad" que hay debajo de la ventana "Comando" en la pantalla "Habilidad". Un G.F. incluso tiene "4 Habilidades"...
Ejemplos: **Enlace VIT, Enlace FRZ, 3 Habilidades, Enl. defensa EST.**

HABILIDADES DE MENÚ

› La mayoría de las Habilidades se pueden usar directamente desde el sub-menú "Habilidades". Generalmente les facilitan las cosas al grupo. Aquí, puedes hacer algunos objetos y varios tipos de magia más potentes usando unas Habilidades especiales que están destacadas en blanco. También existen las Habilidades Tienda a pedido o Armero a pedido. En el sub-menú "Habilidad", elige un menú "Habilidad", y luego escoge una opción de la pantalla. Las Habilidades marcadas en gris el principio de la lista del sub-menu tienen efecto automáticamente. Por ejemplo, si alguno de tus G.F. ha aprendido "Vender más caro", podrás tener un precio mejor por los objetos que quieras vender en las tiendas. "Regatear", por otro lado, baja el precio de los objetos de las tiendas sin que intervengas.

Ejemplos: **Convertir cartas, Regatear, Remedios VIT, Objetos varios.**

Tablas de Habilidades

ESTAS TABLAS INCLUYEN HABILIDADES QUE SE PUEDEN APRENDER USANDO OBJETOS.

A = ha sido aprendida cuando el G.F. se une a ti.
B = se puede aprender ahora cundo se obtiene un G.F.
C = se puede aprender después (después de que otras Habilidades se hayan aprendido o se hayan olvidado)

Habilidad de comando	Descripción: permite a un personaje...	Aprendida por el G.F.
Magia	Aplicar magia	Todos los G.F.(A)
G.F.	Invocar a los G.F.	Todos los G.F.(A)
Extraer	Adquirir magia	Todos los G.F.(A)
Objeto	Utilizar objetos	Todos los G.F.(A)
Carta	Convertir a los monstruos en cartas	Quetzalcóatl (B)
Condena	Usar condena contra un enemigo	Shiva (C)
Acometida	Aplicar Prisa, Locura, Coraza sobre todos los miembros del equipo	Ifrit (B), Eden (B)
Sanar	Sana estados alterados	Sirena (C)
Defensa	Reducir el daño hasta el siguiente turno	Hermanos (B), Cactilio (B)
Sacrificio	Gastar VIT en el ataque	Diablo (B), Tren maldi (B), Edén (B)
Recuperar	Restablecer el VIT	Leviatán (B)
Absorber	Absorber VIT del enemigo	Tren maldi (B)
Resucitar	Reanima a un compañero K.O	Pandemónium (B), Alexander (B)
Nivel (flecha abajo)	Bajar el nivel de un monstruo	Tonberi (A)
Nivel (flecha arriba)	Subir el nivel de un monstruo	Tonberi (A)
Kamikaze	Dañar a un enemigo antes de quedarse KO	Cactilio (B)
Engullir	Comerse un monstruo	Edén (A)





Habilidad del personaje	Descripción	Aprendida por el G.F.(s)*
VIT+20%	Aumenta la VIT del personaje un 20%	Hermanos (A), Diablo (C), Carbúnculo (C)
VIT+40%	Aumenta la VIT del personaje un 40%	Hermanos (B), Diablo (C), Carbúnculo (C)
VIT+80%	Aumenta la VIT del personaje un 80%	Hermanos (C), Diablo (C)
FRZ+20%	Aumenta el FRZ del personaje un 20%	Ifrit (B), Pandemónium (B)
FRZ+40%	Aumenta el FRZ del personaje un 40%	Ifrit (C), Pandemónium (C)
*FRZ+60%	Aumenta el FRZ del personaje un 60%	Bajamut (A)
RST+20%	Aumenta el RST del personaje un 20%	Shiva (C), Carbúnculo (B)
RST+40%	Aumenta el RST del personaje un 40%	Shiva (C), Carbúnculo (C)
RST+60%	Aumenta el RST del personaje un 60%	–
PM+20%	Aumenta el PM del personaje un 20%	Quetzalcóatl (B), Sirena (B), Diablo (B)
PM+40%	Aumenta el PM del personaje un 40%	Quetzalcóatl (C), Sirena (C), Diablo (C)
PM+60%	Aumenta el PM del personaje un 60%	Bajamut (A)
ESP+20%	Aumenta el ESP del personaje un 20%	Quetzalcóatl (C), Leviatán (B), Alexander (B)
ESP+40%	Aumenta el ESP del personaje un 40%	Shiva (C), Leviatán (C), Alexander (C)
*ESP+60%	Aumenta el ESP del personaje un 60%	–
RAP+20%	Aumenta el RAP del personaje un 20%	Pandemónium (C), Cerbero (C)
RAP+40%	Aumenta el RAP del personaje un 40%	Pandemónium (C), Cerbero (C)
EUS+30%	Aumenta el EUS del personaje un 30%	Cactilio (C), Tonberi (A)
SUE+50%	Aumenta el SUE del personaje un 50%	Cactilio (C), Tonberi (A), Edén (B)
Arrebatar	Cambia el comando ataque a arrebatar	Diablo (B), Bajamut (B)
Saber médico	Duplica el efecto de medicina	Alexander (B)
Contraataque	El personaje contraataca cuando es atacado	Carbúnculo (B)
*Devolver daño	Devuelve un 1/4 del daño al enemigo	–
Proteger	El personaje recibe el ataque del enemigo en lugar de un miembro del grupo	Hermanos (B)
Iniciativa	Permite entrar en acción tan pronto como empieza la batalla	Pandemónium (B), Cactilio (B), Tonberi (B)
VIT al andar	Restablece la VIT al andar	Bajamut (B), Cactilio (B), Tonberi (B)
Premio en VIT	Premio de 30% de VIT al subir nivel	Hermanos (C), Cactilio (A)
Premio en FUE	Premio de 1 punto de FUR al subir nivel	Ifrit (C), Cactilio (A)
Premio en RES	Premio de 1 punto de RES al subir nivel	Carbúnculo (C), Cactilio (A)
Premio en PM	Premio de 1 punto de PM al subir nivel	Sirena (C), Cactilio (A)
Premio en ESP	Premio de 1 punto de ESP al subir nivel	Leviatán (C), Cactilio (A)
Autocoraza	Coraza se activa automáticamente en la batalla	Bajamut (B)
Autoescudo	Escudo se activa automáticamente en la batalla	Tren maldi (B)
Autoespejo	Espejo se activa automáticamente en la batalla	Carbúnculo (C)
Autoprisa	Prisa se activa automáticamente en la batalla	Cerbero (C)
Autopoción	El personaje usa automáticamente objetos para recuperarse en la batalla	Leviatán (B), Cactilio (B), Tonberi (B)
2 magias por 1	El personaje sólo gasta 1 magia cuando está activado Doble	Bajamut (B), Cactilio (C)
3 magias por 1	El personaje sólo gasta 1 magia cuando está activado Triple	Edén (C)

* significa que esta Habilidad se aprende usando un objeto

Habilidad de grupo

Habilidad de grupo	Descripción	Aprendida por el G.F.(s)
Cautela	Previene los ataques por la espalda	Cerbero (B)
Ojo observador	El grupo encuentra Puntos para guardar y de extracción ocultos	Sirena (B)
Mitad encuentros	Reduce el número de enfrentamientos a la mitad	Diablo (B)
Ningún encuentro	Previene enfrentamientos	Diablo (C)
Objetos raros	Aumenta las posibilidades de encontrar objetos raros	Bajamut (B)

Habilidad de G.F.

Habilidad de G.F.	Descripción	Aprendida por el G.F.(s)
Magia G.F.+10%	Aumenta el daño producido por el ataque del G.F. un 10%	Quetzalcóatl (B), Shiva (B), Ifrit (B), Sirena (B), Hermanos (B), Leviatán (B), Pandémónium (B), Alexander (B), Tren maldi (B), Bajamut (B), Tonberi (B), Edén (B)
Magia G.F.+20%	Aumenta el daño producido por el ataque del G.F. un 20%	Quetzalcóatl (C), Shiva (C), Ifrit (C), Sirena (C), Hermanos (C), Leviatán (C), Pandémónium (C), Alexander (C), Tren maldi (C), Bajamut (C), Tonberi (C), Edén (C)
Magia G.F.+30%	Aumenta el daño producido por el ataque del G.F. un 30%	Quetzalcóatl (C), Shiva (C), Ifrit (C), Sirena (C), Hermanos (C), Leviatán (C), Pandémónium (C), Alexander (C), Tren maldi (C), Tonberi (C), Edén (C)
Magia G.F.+40%	Aumenta el daño producido por el ataque del G.F. un 40%	Tren maldi (C), Bajamut (C), Edén (C)
VIT G.F.+10%	Aumenta la VIT del G.F. un 10%	Todos los G.F.(B)
VIT G.F.+20%	Aumenta la VIT del G.F. un 20%	Todos los G.F.(C)
VIT G.F.+30%	Aumenta la VIT del G.F: un 30%	Ifrit (C), Hermanos (C), Diablo (C), Carbúnculo (C), Leviatán (C), Pandémónium (C), Cerbero (C), Alexander (C), Tren maldi (C), Bajamut (C), Cactilio (C), Tonberi (C), Edén (C)
VIT G.F.+40%	Aumenta la VIT del G.F. un 40%	Tren maldi (C), Bajamut (C), Edén (C)
Apoyo	Permite al jugador incrementar la potencia de la magia del G.F.	Quetzalcóatl (B), Shiva (B), Ifrit (B), Sirena (B), Hermanos (B), Leviatán (B), Pandémónium (B), Alexander (B), Tren maldi (B), Bajamut (B), Tonberi (B), Edén (B)

Habilidad de enlace

Habilidad de enlace	Descripción	Aprendida por el G.F.(s)
Enlace VIT	Enlaza magia con VIT	Quetzalcóatl (B), Ifrit (B), Hermanos (A), Diablo (B), Carbúnculo (B)
Enlace FRZ	Enlaza magia con FRZ	Shiva (B), Ifrit (A), Hermanos (B), Pandémónium (A), Cerbero (A)
Enlace RST	Enlaza magia con RST	Quetzalcóatl (B), Shiva (B), Carbúnculo (A)
Enlace PM	Enlaza magia con PM	Quetzalcóatl (A), Sirena (A), Diablo (A), Carbúnculo (B), Leviatán (B), Cerbero (B)
Enlace ESP	Enlaza magia con ESP	Shiva (A), Hermanos (B), Leviatán (A), Cerbero (B), Alexander (A), Edén (A)
Enlace RAP	Enlaza magia con RAP	Pandémónium (B), Cerbero (B), Cactilio (B), Edén (A)
Enlace EVS	Enlaza magia con EVS	Cactilio (B), Edén (A)
Enlace PNT	Enlaza magia con PNT	Diablo (B), Cerbero (A), Cactilio (B), Edén (A
Enlace SUE	Enlaza magia con SUE	Cactilio (B)
Enl. ataque ELM	Enlaza magia con ataque elemental	Quetzalcóatl (C), Shiva (C), Ifrit (C), Hermanos (C), Leviatán (C), Pandémónium (A), Cerbero (C), Alexander (B), Tren maldi (A)
Enl.ataque EST	Enlaza magia con ataque de estado	Sirena (C), Carbúnculo (C), Cerbero (C), Tren maldi (A)
Enl. defensa ELM	Enlaza magia con defensa elemental	Quetzalcóatl (C), Shiva (C), Ifrit (B), Hermanos (C), Pandémónium (A)
Enl.def. ELMx2	Enlaza dos magias a defensa elemental	Quetzalcóatl (C), Shiva (C), Ifrit (C), Leviatán (B), Pandémónium (B), Alexander (A)
Enl.def.ELMx4	Enlaza cuatro magias a defensa elemental	Sirena (A), Carbúnculo (B), Cerbero (C)
Enl.def.EST	Enlaza magia a defensa de estado	Sirena (A), Carbúnculo (B), Cerbero (C)
Enl.def.ESTx2	Enlaza dos magias a defensa de estado	Sirena (B), Carbúnculo (C), Cerbero (C)
Enl.def.ESTx4	Enlaza cuatro magias a defensa de estado	Cerbero (C), Tren maldi (B)
3 Habilidades	Permite al personaje elegir tres Habilidades de personaje	Diablo (A), Carbúnculo (A), Alexander (A), Cerbero (A)
4 Habilidades	Permite al personaje elegir cuatro Habilidades de personaje y/o equipo	Bajamut (A)

enlaces

Habilidad de menú	Descripción: el equipo podrá...	Aprendida por el G.F.(s)
Regatear	Obtiene descuentos en las tiendas	Tonberi (B)
Vender más caro	Vende más caro en las tiendas	Tonberi (C)
Buen cliente	Tiene más posibilidades de encontrar objetos raros en las tiendas	Tonberi (B)
Tiendas a pedido	Tiendas a pedido de la pantalla de menú	Tonberi (C)
Armero a pedido	Armero a pedido de la pantalla de menú	Tren maldi (A)
Magia ELM Rayo	Produce las magias Luz/Aire con un objeto	Quetzalcóatl (B)
Magia ELM Frío	Produce las magias Aqua/Hielo con un objeto	Shiva (C)
Magia ELM Fuego	Produce las magias Piro con un objeto	Ifrit (B)
Magia de la vida	Produce las magias Lázaro/Recuperación con un objeto	Sirena (B)
Magia de T-E	Produce las magias Tiempo/Espacio con un objeto	Diablo (B)
Magia de estado	Produce la magia estado con un objeto	Diablo (B)
Magia de apoyo	Produce la magia de apoyo con un objeto	Leviatán (B)
Magia prohibida	Produce la magia prohibida con un objeto	Tren maldi (B), Bajamut (A)
Remedios VIT	Produce la magia remedios VIT con un objeto	Carbúnculo (C)
Remedios EST	Produce Remedios de estado con un estado	Sirena (B)
Municiones	Produce Munición con un objeto	Ifrit (B)
Objetos varios	Produce Objetos varios con un objeto	Sirena (B)
Brebajes fuertes	Produce Brebajes fuertes con un objeto	Tren maldi (B)
Remedios G.F.	Produce Remedios para los G.F.con un objeto	Leviatán (C)
Adiestrar G.F.	Produce la objetos para adiestrar a los G.F. a partir de otros objetos	Edén (B)
Magias clase +	Produce magias de nivel medio a partir de magias de nivel bajo	Quetzalcóatl (C)
Magias clase ++	Produce magias de nivel alto a partir de magias de nivel medio	Alexander (B)
Mejores brebajes	Sube de nivel a os remedios	Alexander (C)
Convertir Cartas	Produce objetos a partir de cartas	Quetzalcóatl (C)

consejo

Cómo conseguir PH rápidamente *Una vez que tengas control sobre Lagunamov en el Disco 3, puedes aterrizar prácticamente en todos los puntos del mapa. Usa esto para visitar Isla Cactilio (en el este del desierto Kashkabald de Esthar); y consigue no sólo al G.F. Cactilio (ver a continuación "G.F."), sino también una increíble cantidad de PH en batallas muy fáciles. La isla está poblada por pequeños hombres-cactus que corren y que normalmente aparecen en grupos de 2-4 **(imágenes 6 y 7)**. Estas rápidas criaturas escapan antes de que la batalla se haya terminado y conseguirás 20 PH por cada Cactilio al que hayas conseguido pegar (incluso si escapa antes del final de la batalla). Mientras que tus personajes sólo ganarán un mínimo de experiencia, tus G.F. aprenderán nuevas Habilidades en casi nada de tiempo.*

IMAGEN 6



IMAGEN 7



Habilidades con efecto acumulativo

La mayoría de las Habilidades de los G.F. tienen efecto acumulativo. Si un G.F. ha aprendido Magia G.F.+20% y Magia G.F.+40%, esto se convierte en Magia G.F.+60%. Lo mismo ocurre con las Habilidades VIT G.F.+x%. Mientras parece que llenan la capacidad de Habilidades de un G.F., las estadísticas del G.F. respectivo disminuirán si estas Habilidades se suprimen haciendo que el G.F. las olvide. Las Habilidades de personaje que permiten mejorar inmediatamente las estadísticas de un miembro del grupo, como "VIT+40%" o "Res+20%" también son acumulativas. Si un personaje enlaza "VIT+20%" y "VIT+40%" obtendrá "VIT+60%".

Habilidades poco comunes

Aunque hay una cierta cantidad de Habilidades, la mayoría de los G.F.pueden aprender. Presta atención a las más exóticas, **(imágenes 8 y 9)** que sólo pueden aprender uno o dos G.F.. Una vez que hayas mejorado las estadísticas básicas de tus personajes asegúrate de que tus G.F. aprenden estas Habilidades. Algunas de ellas se pueden aprender después de que otras se dominen bien o se hayan olvidado. Compra una reserva de Sal amnésica en las tiendas de animales en las Ciudades de Timber o Esthar y salva la partida antes de experimentar con Habilidades que se pueden olvidar.

Premios

Mientras que las Habilidades de algunos personajes pueden significar un gran apoyo para los miembros del grupo en sus estadísticas, este aumento desaparecerá cuando tales Habilidades o G.F. desaparezcan. Intenta aumentar las estadísticas de tus personajes permanentemente enlazando Habilidades "Premios", como "Premio en FUE". Estas permitirán evolucionar a las estadísticas básicas de tus personajes, haciéndoles menos dependientes de una Habilidad enlazada. Aunque la mayoría de los Premios sólo darán un parámetro particular de 1 punto extra cuando el personaje suba de nivel, recuerda que tus personajes pueden crecer hasta el nivel 100. Es una gran aventura y tu grupo tiene mucho tiempo para evolucionar.

IMAGEN 8

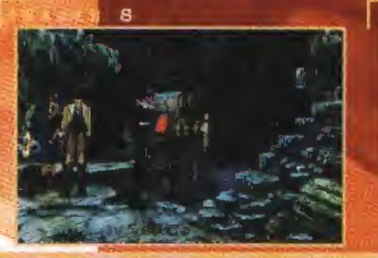
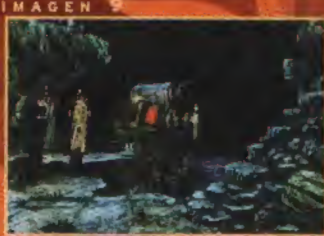


IMAGEN 9



ALGUNAS DE ESTAS HABILIDADES SON ESPECIALMENTE ÚTILES EN LAS BATALLAS:

INICIATIVA > permite a un personaje comenzar la batalla con el Medidor de batalla completo (ver "Batalla" en el capítulo "Cómo se juega"). El personaje puede actuar inmediatamente, incluso cuando se le ataca por la espalda. Distribuye a los tres G.F. que tienen esta Habilidad entre los miembros del grupo.

AUTOPRISA, AUTOESPEJO, AUTOCORAZA> distribuye a tus G.F. para que cada personaje tenga una para defenderse o para conseguir turnos. Estas Habilidades no agotarán la magia de tus personajes.

ARREBATAR > cambia el comando "Ataque" de tu personaje por "Arrebatar". Mientras ataca, este personaje intentará robar un objeto del enemigo. Puede que éste no sea el objeto que el monstruo dejaría caer después de la batalla.

NIVEL (FLECHA ABAJO) > baja el nivel del monstruo a la mitad. Esto puede ser útil si tienes que enfrentarte a varias batallas duras, pero disminuye los puntos de experiencia que hayas conseguido durante la batalla. Nivel (flecha abajo) no funciona con los jefazos.

2 MAGIAS POR 1, 3 MAGIAS POR 1 > es útil cuando usas mucho la magia. El personaje sólo gasta una "copia" de la magia cuando utilice Doble o Triple.

HABILIDADES QUE DEBES USAR CON CUIDADO

ACOMETIDA > resulta tentador activar Coraza y Prisa sin que se gaste la magia. Hay que recordar que Locura también se usa. Cuando pierdes el control sobre un personaje que tiene Locura, las batallas no se desarrollarán como tu esperas.

AUTOPOCIÓN > esta Habilidad te libra de la responsabilidad de vigilar el VIT de los personajes, pero baja tus reservas de brebajes hasta un nivel alarmante. Te recomendamos el control manual sobre los objetos y las magias curativos.

AUTOESPEJO > dado que esta Habilidad protege al objetivo de efectos mágicos, no podrás curar o revivir mágicamente a este personaje durante la batalla.

Cómo hacer olvidar las Habilidades

Verás que un número creciente de G.F. no puede aprender más Habilidades porque su reserva está completa. Haz que el G.F. olvide Habilidades que pienses que ya no son necesarias para poder tener espacio para nuevas Habilidades. Para esto puedes usar Sal amnésica, que se vende en las Tiendas de animales. Una vez que se ha olvidado una Habilidad, sólo se puede volver a aprender si usas un objeto que haga que el G.F. la aprenda instantáneamente. Algunas veces puedes llenar la reserva con Habilidades ganadas directamente por usar ciertos objetos. Otras veces verás que al haber borrado una Habilidad aparece otra nueva en la pantalla lista para que sea aprendida; si quieres, puedes elegir que sea la siguiente. Aquí tienes varios consejos para cuando los G.F. tengan que olvidar Habilidades:

> No hagas que un G.F. olvide una Habilidad de G.F. básica mientras que no tenga una mejor resaltada en gris. Por ejemplo, borrar "Magia G.F.+10%" antes de haber aprendido "Magia G.F.+20%" da lugar a que la segunda Habilidad no aparezca en la lista. Esto significa que el G.F. no podrá volver a aprender "Magia G.F.+20%" o "Magia G.F.+30%". Estas Habilidades también son acumulativas. De este modo, después de conseguir Magia G.F.+30%, si eliminas Magia G.F.+10%, el resultado es 50% y no 60%.

> Hay unas cuantas Habilidades de enlace que pueden olvidarse sin ningún problema una vez que se haya aprendido su versión mejorada. Esto es porque tienen efecto acumulativo. Cuando un G.F. ha aprendido "Enl.def.ELMx2", puedes borrar sin peligro la Habilidad "Enl.defensa ELM". "Enl.def.ELMx4" es superior a las otras dos Habilidades, así que tu G.F. puede olvidarlas. Esto también es válido para "Enl.defensa EST", "Enl.defensa ESTx2" y "Enl.defensa ESTx4". Cada vez que una Habilidad ha mejorado, la versión previa resulta redundante.

> Cada G.F. que consigas ya tiene aprendidas cuatro Habilidades de comando básicas "Magia", "Extraer", "G.F." y "Objeto". No necesitarás que todos tus G.F. las tengan. Si planeas con cuidado cómo distribuir tus G.F., puedes dejar varios G.F. por personaje con estas Habilidades y hacer que los demás las olviden para poder tener espacio libre en su lista de Habilidades.

Cómo dar apoyo a los G.F.

"Apoyo" es una Habilidad de los G.F. que se aprende rápidamente (sólo cuesta 10 PH). Aumenta la fuerza de ataque de los G.F.. Durante la invocación, mantén pulsado el botón SELECT (selección). Esto dará lugar a que desaparezcan las estadísticas del personaje o del G.F. y el Medidor de batalla del extremo derecho de la pantalla. Las reemplazará un dedo que apunte a un botón cuadrado. Cuando veas este dedo, mantén pulsado el botón cuadrado de la pantalla, pero suéltalo cuando veas que aparece una "X" rojo delante del dedo (imagen 10). Espera hasta que la cruz haya desaparecido antes de pulsar el botón cuadrado otra vez. De esta forma, puedes aumentar la fuerza de ataque del G.F. desde un 75 inicial hasta un máximo de 255, si eres rápido y prestas atención. Si pulsas el botón cuadrado mientras la "X" roja está en la pantalla el contador bajará a 75.

IMAGEN 10

Aquí tienes un buen equilibrio entre los distintos tipos de magias, asegurando que los G.F. opuestos están a parte.

Primer ejemplo

Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3
Quetzalcóatl	Shiva	Ifrit
Hermanos	Sirena	Carbúnculo
Cerbero	Diablo	Leviatán
Tonberi	Pandemónium	Alexander
Bajamut	Tren maldi	Edén
	Cactilio	

Muestra de la distribución de los G.F.

Recuerda las Habilidades especiales y tolerancias entre los G.F.descritas antes. Aquí hay dos ejemplos de cómo distribuirlos entre tu equipo:

Segundo ejemplo

Personaje 1	Personaje 2	Personaje 3
Quetzalcóatl	Shiva	Ifrit
Hermanos	Leviatán	Carbúnculo
Diablo	Sirena	Cactilio
Tonberi	Pandemónium	Cerbero
Bajamut	Alexander	Tren maldi
Edén		

Esta distribución te da la ventaja de la velocidad: cada personaje puede enlazar "Iniciativa" para poder actuar en cuanto la batalla comienza.

PARTE 3ª MAGIA

IMAGEN 1



IMAGEN 2



En Final Fantasy VIII, la magia sirve para muchos propósitos. Con ella puedes...

- **Atacar al enemigo (imágenes 1 y 2) y curar a los personajes en las batallas**
- **Curar a los personajes fuera de la batalla**
- **Mejorar las estadísticas de tus personajes**

Cada personaje puede almacenar hasta 100 "copias" de 32 tipos diferentes de magias. En total hay 50 tipos de magias en el juego, así que tendras que elegir qué magia es la más útil para tus personajes. La magia no se aprende, se adquiere. Con ella, puedes

- **Extraerla de los monstruos durante las batallas**
- **Obtenerla de los Puntos de extracción del mapa o en otras localiza ciones, como en los pueblos**
- **Mejorarla con los objetos**

enlaces

EXTRAER ES MUY FÁCIL

> Asegúrate de que cada personaje ha enlazado un G.F. con la Habilidad "Extraer". Enlaza esta Habilidad con cada personaje en el submenú Enlace. Ahora cada miembro de tu grupo puede "extraer" magia. Durante la batallas, el menú de batalla te ofrece esta posibilidad cada vez que sea el turno de un personaje. La mayoría de los monstruos tienen diferentes tipos de magias. Elige una magia para extraerla y decide si quieres guardarla **(imagen 3)** o usarla inmediatamente. Según las estadísticas del personaje, puede que algunas veces la extracción no tenga éxito.

Durante tus viajes, a menudo verás fuentes de magia, son los Puntos de extracción **(imágenes 4 y 5)**. Cada una tiene un determinado tipo de magia. Acércate al Punto de extracción y pulsa el botón ○ para activarlo. Puedes elegir qué personaje te gustaría que extraiga la magia. Algunos Puntos de extracción están escondidos, pero los puedes encontrar si tus personajes enlazan la Habilidad "Ojo observador" o si buscas en el sitio adecuado. Busca en las costas, islas o parajes que llamen tu atención; tienes muchas posibilidades de descubrir Puntos de extracción escondidos.

Cuanto más alto sea el parámetro "PM" de un personaje, más magia de alguno de los tipos podrá extraer del adversario o del Punto de extracción. Un personaje sólo puede extraer hasta 9 de una magia del enemigo en cada turno.

IMAGEN 3



IMAGEN 4



IMAGEN 5



PRODUCIR

> Producir es otro proceso que requiere a los G.F.. Hay algunas Habilidades que sirven para producir que pueden aprender los G.F.. El grupo puede usar estas Habilidades sin haber hecho el enlace. Lo único que tienes que hacer es acceder al submenú "Habilidad", elegir la Habilidad requerida y usarla en algunos de tus objetos o magias que te gustaría producir. Puedes producir objetos de cualquier tipo en magias o en objetos más valiosos. También puedes producir magias convirtiéndolas en magias más poderosas. Algunas veces puedes producir objetos o magias en más de un paso para conseguir algo que sea particularmente valioso. En "Habilidades" de este capítulo hay una lista de las Habilidades de mejora. En este capítulo también puedes encontrar una lista con los objetos y las magias que se pueden producir.

USO DE LA MAGIA / SUBMENÚ MAGIA

> Cada vez que uses una magia de tu reserva descenderá 1 punto. Elige el comando "Magia" para usar magia durante la batalla. Si quieres usar magia fuera de la batalla elige opción "Magia" del menú principal. No se pueden usar todos los tipos de magia fuera de la batalla. En este submenú también puedes intercambiar la magia entre los personajes (también entre los personajes que en ese momento no están en tu grupo) y organizarlo como tú quieras.

CONSE

Puedes descartar las magias que no sean útiles para tus personajes ***(imagen 6)****. Elige la opción "Trueque" del sub-menú "Magia", sitúa la mano sobre la magia que te gustaría borrar y pulsa el botón ■.*

CAMBIOS DE ESTADO

> Algunos tipos de ataque no sólo causan daño físico, que como resultado tiene una pérdida inmediata de VIT. Además, provocan estados que no son normales en los adversarios. Esto tienes un impacto negativo en el estado del enemigo sin reducir su VIT. Por supuesto, algunos monstruos también intentan provocar cambios de estado sobre tus personajes. Esto puede ser tan molesto como un resfriado... o peor. Sin embargo, también hay cambios de estado positivos que ayudan al grupo durante la batalla. Cambios de estado que tu grupo puede usar con la magias que aparecen a continuación. El nombre de un cambio de estado normalmente es idéntico al de la magia que lo produce. En el capítulo "Cómo se juega" hay una lista detallada de los Cambios de estado.

IMAGEN 6



Estados alterados provocados por la magia

Muerte, Veneno (Bio), Piedra (Petra), Ceguera (Tiniebla) **(imagen 7)**, Silencio, Zombi **(imagen 8)**, Sueño, Locura, Freno, Paro, Confusión, Resistencia 0 (Fusión).

IMAGEN 7



IMAGEN 8



Cambios de estado útiles provocados por la magia

Prisa **(imagen 9)**, Gravedad, Revitalia, Coraza **(imagen 10)**, Escudo, Espejo, Aura, Doble, Triple.

IMAGEN 9



IMAGEN 10

Estas magias están descritas con todo detalle en la siguiente tabla. Hay alteraciones de estado positivas y negativas provocadas por objetos y comando especiales. Tu grupo no puede lanzar algunos estados que no son normales. En "Batalla" del capítulo "Cómo se juega" puedes encontrar una descripción detallada de todos los Cambios de estado.

Tipos de magias

Magia de Vida

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Cura	Restablece una pequeña cantidad de VIT	Sí	--	--	Sí	No	Grava mágica (1 > 5)*
Cura+	Restablece una cantidad mayor de VIT	Sí	--	--	Sí	No	Piedra mágica (1 > 5) , Agua de vida (1 > 20)
Cura++	Restablece una gran cantidad de VIT	Sí	--	--	Sí	No	Roca mágica (1 > 5), Tienda de lona (1 > 10), Malla de vida (1 > 20), Rumor del viento (1 > 50)
Revitalia	Recupera VIT lentamente durante la batalla	No	--	Revitalia	Sí	No	Hoja de unipladio (1 > 20)
Lázaro	Revive de KO o de Muerte	Sí	--	(Resucitar)	Sí	No	Anillo de vida (1 > 20)
Lázaro+	Revive de KO o de Muerte y restablece la VIT al máximo	Sí	--	(Resucitar)	Sí	No	Alma de fénix (1 > 100)
Zombi	El poder de ataque aumenta pero la recuperación de magia y objetos produce daño	No	--	Zombi	Sí	No	Agua bendita (1 > 2), Polvo de zombi (1 > 20)
Muerte	Produce KO inmediatamente	No	--	Muerte	Sí	No	Piedra muerte (1 > 1), Alma en pena (1 > 20), Cuchilla (1 > 30)
Sanctus	Ataque con un rayo de luz sagrada	No	Sanctus	--	Sí	Sí	Piedra sanctus (1 > 1), Piedra lunar (1 > 20)

Magia Piro

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Piro	Ataque explosivo	No	Piro	--	Sí	Sí	Grava mágica (1 > 5)
Piro+	Ataque una columna de fuego	No	Piro	--	Sí	Sí	Piedra mágica (1 > 5), Trozo de bom (1 > 20)
Piro++	Poderoso ataque explosivo	No	Piro	--	Sí	Sí	Roca mágica (1 > 5), Colmillo rojo (1 > 20), Alma de bom (1 > 100)
Fulgor	Ataque con antimateria explosiva	No	--	--	Sí	Sí	Piedra fulgor (1 > 1)

Magia Hielo

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Hielo	Ataque con granizo	No	Hielo	--	Sí	Sí	Grava mágica (1 > 5)
Hielo+	Ataque con una columna de hielo	No	Hielo	--	Sí	Sí	Piedra mágica (1 > 5)
Hielo++	Congela al objetivo	No	Hielo	--	Sí	Sí	Roca mágica (1 > 5), Aire ártico (1 > 20)
Agua	El agua eleva al objetivo y lo deja caer	No	Agua	--	Sí	Sí	Aleta de pez (1 > 20), Agua cristal (1 > 50)

Magia Electro

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Electro	Ataque eléctrico y luminoso	No	Electro	--	Sí	Sí	Grava mágica (1 > 5)
Electro+	Ataque con electro y ráfagas de luz	No	Electro	--	Sí	Sí	Piedra mágica (1 > 5), Trozo de coral (1 > 20)
Electro++	Ataque con electro y poderosas ráfagas de luz	No	Electro	--	Sí	Sí	Roca mágica (1 > 5), Piedra dínamo (1 > 20)
Aero	Ataque con una ola de vacío	No	Aire	--	Sí	Sí	Pluma (1 > 20)
Tornado	Ataque con aire muy fuerte	No	Aire	--	No	Sí	Molinete (1 > 20)

Magia Apoyo

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Esna	Cura la mayoría de los estados que no son normales	Sí	--	(curas)	Sí	No	Panacea (1 > 5), Diente de dragón (1 > 20), Estetoscopio (1 > 100)
Antimagia	Cura algunos estados que no son normales	Sí	--	(antimagia)	No	No	Piedra mágica (1 > 5), Roca mágica (1 > 20), Hoja de sierra (1 > 20)
Coraza	Reduce el daño físico recibido a la mitad	No	--	Coraza	Sí	No	Piedra coraza (1 > 1), Caparazón (1 > 30), Anillo del gigante (1 > 60)
Escudo	Reduce el daño mágico recibido a la mitad	No	--	Escudo	Sí	No	Piedra Escudo (1 > 1), Blindaje (1 > 40), Manilla de Lun (1 > 40)
Espejo	Refleja casi toda la magia que lanza un solo adversario	No	--	Espejo	Sí	No	Piel de dragón (1 > 20), Manto de luz (1 > 100)
Drenaje	Toma VIT del objetivo y la añade a la VIT propia	No	--	--	No	Sí	Diente sangriento (1 > 20)
Aura	Petra límite se puede usar más a menudo	No	--	Aura	Sí	No	Piedra aura (1 > 1), Piedra del vigor (1 > 5)

*** "x" de este objeto al mejorarla se convertirá en "y" de esta magia. Ej.: 1 Grava mágica se convertirá en 5 Curas.**

**** los efectos que aparecen entre paréntesis quitan un estado.**

Magia Tiempo

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Prisa	El medidor de batalla se llena antes	No	--	Prisa	Sí	No	Piedra mágica (1 > 5)*, Botines raudos (1 > 20), Égida (1 > 100)
Freno	El medidor de batalla se llena más despacio y el objetivo va más despacio	No	--	Freno	Sí	No	Grava mágica (1 > 5), Tela de araña (1 > 20)
Paro	Para al objetivo e incapacita los comandos	No	--	Paro	Sí	No	Roca mágica (1 > 5),
Seísmo	Ataque con seísmo	No	Tierra	--	No	Sí	Hueso jurásico (1 > 20)
Demi	Ataque gravitacional	No	--	--	Sí	No	Bola de hierro (1 > 15), Agujero negro (1 > 30)
Doble	Se pueden usar dos magias al mismo tiempo	No	--	Doble	Sí	No	Uña de dragón (1 > 20)
Triple	Se pueden usar tres magias al mismo tiempo	No	--	Triple	Sí	No	Motor de cohete (1 > 50), Alma de Tábata (1 > 60)

Magia Estado

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Bio	Envenena el objetivo	No	Veneno	Veneno	Sí	Sí	Antídoto (1 > 1), Roca mágica (1 > 5), Colmillo venenoso (1 > 20)
Petra	Petrifica al objetivo	No	--	Petrificar	Sí	No	Aguja de oro (1 > 3), Ala de Cocatoris (1 > 20)
Tiniebla	Ciega al objetivo	No	--	Tiniebla	Sí	No	Colirio (1 > 1), Antena de Ochú (1 > 30)
Mutis	Inutiliza la magia (personajes: de los G.F.y objetos, también)	No	--	Mutis	Sí	No	Hierba del eco (1 > 2), Grava mágica (1 > 5), Polvo del silencio (1 > 20)
Locura	Aumenta la fuerza pero inutiliza los comandos el objetivo ataca incesantemente	No	--	Locura	Sí	No	Piedra mágica (1 > 1), Tubo de hierro (1 > 20)
Morfeo	Inutiliza los comandos	No	--	Morfeo	Sí	No	Polvo somnífero (1 > 20)
Confu	Inutiliza los comandos, el objetivo ataca a los enemigos y semejantes	No	--	Confu	Sí	No	Sable justiciero (1 > 20)
Dolor	Se castiga al objetivo con varios estados alterados	No	--	Veneno, Tiniebla, Mutis	Sí	No	Uña maldita (1 > 20)
Fusión	Reduce la defensa a 0	No	--	VIT 0	No	Sí	Líquido misterioso (1 > 10)

Magia Prohibida

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Meteo	Ataque múltiple de meteoritos; el objetivo se elige	No	--	--	No	Sí	Piedra meteo (1 > 1), Polvo estelar (1 > 5)
Artema	Explosión nuclear	No	--	--	No	Sí	Bala iónica (5 > 1), Piedra Artema (1 > 1), Energía pura (1 > 3)

Otra Magia

NOMBRE DE LA MAGIA	EFECTO SOBRE EL OBJETIVO	PUEDE SER USADA FUERA DE LA BATALLA	ELEMENTO RELACIONADO	CAMBIO DE ESTADO PROVOCADO**	PUEDE SER REFLEJADA	ES POSIBLE DEFENDERSE DE ELLA	PRODUCIDA POR EL OBJETO(S) (EJEMPLOS)
Lévita	El objetivo está protegido por gravedad de los ataques de Tierra	No	--	Gravedad	Sí	No	--
Libra	Analiza la fuerza y demás características de un adversario	No	--	--	No	No	--
Apocalipsis	Desconocido	No	--	--	No	Sí	--

*** "x" de este objeto al mejorarla se convertirá en "y" de esta magia. Ej.: 1 Piedra mágica se convertirá en 5 Prisa.**
**** los efectos que aparecen entre paréntesis quitan un estado.**

Producir magia con otra magia

LA MAGIA PRODUCIDA USANDO MAGIA ELM DEL MENÚ DE HABILIDADES (GANANDO MAGIA DEL NIVEL MEDIO DESDE UN NIVEL DE MAGIA INFERIOR)

Nº	De magia original	Mejorarla en	... resultado (magia)
5	Piros	1	Piro+
5	Electros	1	Electro+
5	Hielos	1	Hielo+
5	Curas	1	Cura+

LA MAGIA PRODUCIDA USANDO MAGIA CLASE ++ DEL MENÚ DE HABILIDADES (GANANDO MAGIA DEL NIVEL SUPERIOR DESDE UN NIVEL DE MAGIA MEDIO)

Nº	De magia original	Mejorarla en	... resultado (magia)
5	Piros	1	Piro++
5	Electros	1	Electro++
5	Hielos	1	Hielo++
5	Curas	1	Cura++
10	Aeros	1	Tornado
10	Dobles	1	Triple

Ataque elemental y defensa

En Final Fantasy VIII hay ocho elementos con magia y G.F. relacionados (imagen 11). Al enlazar la magia más adecuada con tu G.F. mejorarán considerablemente las estadísticas de ataque (imagen 12) y defensa del grupo (imagen 13). Esto te ayuda a desarrollar resistencia a algunos ataques elementales. Los ocho elementos están representados por los G.F. y relacionados con las magias de la anterior lista. La magia relacionada con el Veneno es la única magia elemental que puede provocar estados que no son normales:

IMAGEN 11



IMAGEN 12

IMAGEN 13



FUEGO	FRÍO	RAYO	TIERRA	VENENO	AIRE	AGUA	SACRO
Ifrit	Shiva	Quetzalcóatl	Hermanos	Tren maldi	Pandemónium	Leviatán	Alexander
Piro, Piro+, Piro++	Hielo, Hielo+, Hielo++	Electro, Electro+, Electro++	Seísmo	Bio	Aero, Tornado	Aqua	Sanctus

Enlace de las magias

Al enlazar la magia de un personaje con sus estadísticas se obtienen diferentes resultados dependiendo del tipo de magia. Cuantas más "copias" de una magia tenga almacenadas un personaje, tendrá más influencia de esta magia sobre sus parámetros (imágenes 14 y 15). Éstas son las cinco mejores magias para cada parámetro. 1 es la que tiene más influencia. Recuerda que sólo puedes enlazar un tipo de magia a un parámetro, y no a varios:

IMAGEN 14

	VIT	FRZ	RST	PM	ESP
1	Artema	Artema	Artema	Artema	Artema
2	Lázaro+	Meteo	Lázaro+	Triple	Lázaro+
3	Meteo	Aura	Fusión	Dolor	Espejo
4	Sanctus	Triple	Revitalia	Meteo	Cura++
5	Aura	Fulgor	Cura++	Sanctus	Revitalia, Antimagia

	RAP	EVS	PNT	SUE
1	Triple	Artema	Triple	Artema
2	Artema	Triple	Artema	Aura
3	Prisa	Tornado	Aura	Dolor
4	Paro	Meteo	Doble	Muerte
5	Freno	Paro	Meteo	Triple

IMAGEN 15



Artema es la magia que más afecta a tus estadísticas. Cómo sólo puedes conseguirla cuando el juego está muy avanzado, aquí tienes algunas alternativas:

- VIT > Almacena Cura, Cura++ y Revitalia desde el comienzo.
- FRZ > Triple se puede obtener de uno de los monstruos del CD 2. Hasta entonces mejora Tornado a partir de Aero (magia) o Molinetes (objeto), con la Habilidades Magia ELM fuego o Magias clase++.
- RST > Se puede obtener Cura++ muy fácilmente. También puedes mejorar Fusión a partir de Fluido misterioso, que puedes conseguir mejorando las cartas de Gueila. Usa las Habilidades Convertir cartas y Magia de estado.
- PM > Antes de encontrar Triple y Dolor puedes almacenar Tornado y Seísmo.
- ESP > Puedes extraer Espejo de Wedge en la Prisión del distrito D de Galbadia. Cura++ y Antimagia te resultarán más fáciles de encontrar a partir de ahora.
- RAP > Las magias relacionadas con el tiempo, Prisa y Freno se pueden conseguir al principio de la aventura. Más adelante, Triple es muy valiosa.
- EVS > Enlaza Prisa o Freno hasta que puedas extraer Paro.
- PNT > Triple es la magia más efectiva. No malgastes Artema en este parámetro.
- SUE > Sorprendentemente, Muerte es muy útil. Se puede conseguir en cualquier nivel.

IMAGEN 16

Uso de las magias enlazadas

Generalmente, las magias enlazadas deben guardarse en lugar de usarse porque al descender la cantidad de un tipo de magia también disminuirá el parámetro en cuestión. Sin embargo, cuando haga falta, puedes usar en una y cinco "copias" de una magia antes de que afecte a tu parámetro. Después, vuelve a cargar la reserva.

IMAGEN 17



La Auto opción

Enlazar manualmente la magia a los parámetros de un personaje es la mejor forma de aprender cómo están relacionados los diferentes factores. Algunas veces puede que no quieras tomarte este tiempo; en este caso, usa Auto opción del sub-menú Enlace. El juego elegirá automáticamente la magia adecuada para una de las tres prioridades: ataque, magia o defensa (imágenes 16, 17 y 18). Dependiendo de cual de los tres elijas, las siguientes estadísticas se producirán. El parámetro que aparece en la columna 1 tendrá más prioridad, y el de la columna 9 menos.

IMAGEN 18

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
VIT	FRZ	RAP	EVS	PNT	SUE	VIT	RST	PM	ESPr
FRZ	PM	RAP	VIT	FRZ	RST	ESP	EVS	PNT	SUE
RST	VIT	RST	ESP	EVS	FRZ	PM	RAP	PNT	SUE

INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

Galería de monstruos

En su búsqueda, Squall y sus amigos viajarán por muchas y diferentes regiones que son el hogar de una amplia variedad de criaturas hostiles. Squall se encontrará adversarios humanos, mecánicos y animales de exóticas razas. Algunos son más terribles que otros, pero todos harán lo posible para frenar el avance de tu grupo...

Habrá ocasiones en las que sea aconsejable una retirada precipitada, pero verás que son pocas y que aparecen a grandes intervalos. En algunos acontecimientos en los que el tiempo es esencial tal vez no haya opción de combatir; también es posible que te encuentres con un adversario al que no puedas derrotar. Por descontado, la mayoría de las batallas suponen la obtención de valiosa experiencia. Puedes lanzar hechizos mágicos y obtener objetos de los monstruos, pulir tus habilidades de lucha y descubrir qué tipos de ataque son más efectivos en situaciones específicas. Las batallas también proporcionan la única posibilidad de hacer que tu personaje o tu G.F. supere niveles de experiencia y, en el caso de los G.F., puntos de habilidad. Estos puntos de habilidad les permiten aprender nuevas habilidades como se explica en el capítulo "Enlaces". No te decepciones si algunas batallas no tienen como premio puntos de experiencia o puntos de habilidad; normalmente son indicaciones que reflejan que acabas de vencer a un monstruo jefe.

Tus personajes y G.F. no son los únicos que desarrollan una impresionante fuerza durante la aventura. Cuando visites lugares en los que ya has estado anteriormente, verás que los monstruos de la zona también han aumentado sus niveles. También tendrán más VIT, ataques más fuertes y, posiblemente, niveles más altos de magia. De esta manera, aunque algunos monstruos del principio sean adversarios fáciles, otros seguirán siendo todo un desafío durante la partida. Los monstruos se clasifican en esta guía según su nivel: "nivel bajo" para los monstruos con un nivel entre 1 y 19, "nivel medio" para los monstruos entre 20 y 29 y "nivel alto" para los adversarios que tengan niveles de 30 o superior.

Algunos encuentros están preparados y otros son fortuitos. Generalmente, encontrarás cierto tipo de monstruos en áreas específicas. Las tablas presentan a los monstruos en el orden aproximado en que los vas a encontrar. Pese a que las siguientes tablas dan una buena indicación de qué esperar y dónde, no son exhaustivas. Éste es, en definitiva, un juego de exploración, y no queremos arruinarte la diversión.



consejo: Cartas de monstruos

Los monstruos abandonan ocasionalmente cartas tras de sí cuando les vences. También algunos enfrentamientos te premian con cartas (algunas de las cuales son raras). Sin embargo, esto sólo sirve de colección rudimentaria. Si tienes habilidades de comando de cartas y quieres completar tu colección sin retar a los jugadores del mundo, busca a los monstruos en su hábitat. Intenta dormir al monstruo y que tu personaje use el comando de cartas. Con un poco de suerte el monstruo se convertirá en una carta que llevará su nombre.

consejo: Objetos específicos

En niveles avanzados tal vez necesites un objeto específico, quizás para mejorar las armas. Busca al adversario que sepas que lo posee e inspecciónalo. Si el monstruo ha evolucionado a un nivel superior puede no tener ya ese tipo de objeto en particular. En ese caso enlaza a uno de tus personajes con la habilidad de comando "Nv abajo" y úsalo sobre el monstruo. Esto aumenta las posibilidades de que tu adversario lleve el objeto que necesitas. Por supuesto, también puedes intentar "Nv arriba", pero ten en cuenta que la dificultad para combatir al monstruo en esta situación aumentará proporcionalmente (Consultar el capítulo de cartas).

Cómo leer las tablas

NOMBRE	Nombre del monstruo
UBICACIÓN	Área o áreas donde se encuentra.
EJEMPLOS DE VIT (NV | VIT)	Da una indicación de la cantidad de vitalidad del monstruo. Las cifras son sólo valores aproximados, puesto que la VIT asignada varía.



PH+ significa que después de salir victorioso de la lucha contra el monstruo se premia a tu G.F. con una justa cantidad de puntos de habilidad (que generalmente está entre 10 y 20 PH). PH++ indica un aumento considerable de los puntos de habilidad (generalmente más de 21 PH).

ATAQUES ELEMENTALES	Se describen los ataques elementales contra los que el adversario es particularmente débil y los que resiste sin esfuerzo. Aparentemente, algunos monstruos no tienen debilidad alguna.

Jefazo (contiene G.F.) Indica que es un encuentro previsto. Si puedes extraer un G.F. del adversario, lo sabrás porque aparece añadido "contiene G.F". En la tabla te encontrarás con los nombres de los G.F. escritos en negrita.

G.F. Jefazo Indica que este es un encuentro previsto con un G.F.; si vences al G.F., éste estará a disposición de tu grupo a partir de este momento. Sin embargo, no se pueden extraer todos los G.F.; algunos elegirán aparecer fortuitamente (consulta el capítulo "Enlaces"). También será diferente la VIT enlazable de los G.F. a la cantidad de VIT que tenían en su encarnación como monstruos.

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

MAGIA PARA EXTRAER	Cada adversario que te encuentres tendrá al menos un tipo de magia que tu personaje puede robar usando el comando Extraer. En los niveles medios y altos, un monstruo puede tener magias distintas, adicionales o de nivel superior.
OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	La mayoría de los monstruos abandonan fortuitamente uno o varios objetos después de que vencerlos. En los niveles medios o altos, un monstruo puede tener objetos distintos, adicionales o de nivel superior.
OBJETOS PARA ROBAR	Mediante el uso de la habilidad de comando Arrebatar, tu personaje intentará robar un objeto o varios de este tipo mientras ataca al adversario. Estos objetos no son necesariamente los que el monstruo iba a abandonar. Nota: los objetos cuya obtención es más probable se mencionan primero; los que son más difíciles de conseguir se mencionan al final.



NOMBRE
Mosquito

UBICACIÓN
- Balamb > Llanura de Arklad
- Trabia > Páramo de Bicket

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / Aire
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Estos molestos insectos azules son uno de los primeros tipos de monstruos con los que te encontrarás. Revolotean por la isla de Balamb y usan tanto ataques venenosos como ataques de locura. Pese a ser fácil aplastarlos con ataques físicos, debes abastecerte de objetos curativos como antídotos y remedios.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	114
30	410
60	1070
100	2510

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Libra	Grava mágica	Grava mágica
20-29	Piro+, Libra	Grava mágica, Piedra mágica	Piedra mágica
30-100	Piro++, Libra	Roca mágica	Roca mágica



NOMBRE
Medusa

UBICACIÓN
- Balamb > Llanura de Arklad
- Ciudad de Esthar

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Fuego/ –
Menos útil: Frío / Tierra

Descripción:
Un monstruo volador capaz de neutralizar los ataques de Hielo y también capaz de usarlos. Es débil frente a la magia Piro. Cuando la derrota está cerca, este monstruo intentará absorber toda la VIT de sus enemigos. También le gusta petrificar a sus adversarios. Este monstruo es bueno para abastecerse de magia curativa.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	205
30	575
60	1400
100	3200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo, Cura, Libra	Grava mágica, Diente sangriento, Aire antártico	Diente sangriento, Aire antártico
20-29	Hielo+, Cura+, Libra	Diente sangriento, Viento del norte, Aire antártico	Diente sangriento, Viento del norte
30-100	Hielo++, Cura++, Libra	Diente sangriento, Viento del norte	Diente sangriento, Viento del norte



NOMBRE
Kedachiku

UBICACIÓN
- Balamb > Llanura de Arklad
- Esthar > Bosque de Grandidieri

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / Fuego
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
A esta grotesca larva le falta fuerza, pero le gusta meter a sus adversarios en una tela pegajosa de efectos variables. Según el nivel del Kedachiku, los miembros de tu grupo pueden ir más lentos (niveles 20 a 29) o detenerse completamente (niveles 30 o más). Estas larvas también dirigen ataques de locura contra sus adversarios.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	172
30	1060
60	3040
100	7360

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Cura	Tela de araña, Grava mágica	Tela de araña
20-29	Electro+, Cura+, Freno	Tela de araña, Piedra mágica	Tela de araña
30-100	Electro++, Cura++, Freno, Paro	Tela de araña, Roca mágica	Tela de araña



NOMBRE
Focarrol (pequeño)

UBICACIÓN
- Galbadia > Desierto de Dingo
- Cerca de las playas

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Tierra / Rayo
Menos útil: Agua / Fuego

Descripción:
Este abrasador pez rojo aparece a menudo en grupos de tres. Esta versión reducida del Focarrol se oculta en la arena al principio de la batalla, dejando a la vista tan solo su aleta. Durante esta etapa su espíritu y vitalidad están ampliamente mejorados. Después de recibir daños salta al aire y ya no es tan vulnerable a la magia de Tierra. La magia Electro, sin embargo, sigue siendo útil contra esta pez de arena.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	215
30	1325
60	3800
100	9200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo, Morfeo, Libra	Aleta de pez	Aleta de pez
20-29	Hielo+, Morfeo, Libra	Aleta de pez, Agua cristal	Aleta de pez
30-100	Hielo++, Libra, Aqua	Aleta de pez, Agua cristal	Aleta de pez





NOMBRE

Arqueosaurio

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Centro de entrenamiento
- Balamb > Llanura de Arklad

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / –
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Este terrible dinosaurio posee una increíble fuerza y vitalidad. El arqueosaurio es posiblemente el monstruo más fuerte del área de Balamb. No te cruces en su camino antes de que tu grupo esté lo suficientemente fuerte para sobrevivir a la batalla. Los ataques de Frío y las habilidades de comando Sentencia de muerte funcionan bien. Intenta dormir al Arqueosaurio; esto hará que la batalla sea más fácil. La Ceguera también funciona bien.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	10363
30	23500
60	42400
100	76000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro	Hueso jurásico, Grava mágica, Piedra mágica	Hueso jurásico
20-29	Piro+, Electro+	Hueso jurásico, Colmillo de dragón	Hueso jurásico
30-100	Piro++, Electro++, Seísmo	Hueso jurásico, Trozo de estrella	Hueso jurásico



NOMBRE

Mordélago

UBICACIÓN
- Balamb > Caverna de las llamas
- Ciudad de Deling > Alcantarilla

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Se trata de un murciélago al que le gustan los lugares húmedos; este monstruo volador no es difícil de vencer. Sin embargo, ten cuidado con sus ataques: a los mordélagos les gusta drenar la VIT de sus víctimas y usan ataques sónicos para confundirlas y dormirlas. Puedes hacer mucho daño a estas criaturas atacándolas con el elemento Aire.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	23
30	245
60	740
100	1820

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Libra	Grava mágica, Diente sangriento	Diente sangriento
20-29	Electro+, Libra, Drenaje	Piedra mágica, Diente sangriento	Diente sangriento
30-100	Electro++, Libra, Drenaje	Roca mágica, Diente sangriento	Diente sangriento

NOMBRE

Bom

UBICACIÓN
- Balamb > Caverna de las Llamas
- Isla de investigación submarina > laboratorio, zona de trabajo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / Aire
Menos útil: Fuego / Tierra

Descripción:
Es un monstruo flotante de fuego que se hincha durante la batalla en los niveles 20 y más adelante. Cuando ha alcanzado el doble de su tamaño, el Bom explota en un ataque suicida y en el proceso puede eliminar a un miembro de tu grupo. Cuanto más alto sea el nivel del Bom, mayor será el daño causado por su ataque suicida. Intenta vencer al Bom antes de que recurra a este ataque físico.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	288
30	880
60	2200
100	5080

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro	Grava mágica, Trozo de bomb	Trozo de bom
20-29	Piro, Piro+	Trozo de bomb, Piedra mágica	Trozo de bom
30-100	Piro, Piro+, Piro++, Fusión	Trozo de bomb	Trozo de bom, Alma de bom



NOMBRE

Buel

UBICACIÓN
- Balamb > Caverna de las llamas
- Ruinas de Centra
- Jardín de Balamb > Nivel MD

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / Sacro
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Los Buels resisten bien la magia, pero puedes herirles fácilmente con ataques físicos. A partir más o menos del nivel 20, este monstruo de aspecto impresionante usa la Muerte. Sin embargo, es un adversario fácil y útil para reabastecerse de Piro, Aire y Hielo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	43
30	265
60	760
100	1840

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo	Grava mágica	Grava mágica
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+	Piedra mágica	Piedra mágica, Tiara mágica
30-100	Piro++, Hielo++, Electro++	Roca mágica	Roca mágica, Tiara mágica



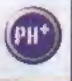
NOMBRE

Ifrit

UBICACIÓN
- Balamb > Caverna de las llamas

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / –
Menos útil: Fuego / –

G.F. JEFAZO



Descripción:
Tu primer encuentro con un jefazo. Derrota a Ifrit dentro del tiempo límite escogido para adquirirlo como G.F. invocable y pasa tu examen práctico de Seed. Ifrit no es excesivamente fuerte y es mejor atacarle con el elemento Frío. Si curas a tus personajes cuando sea necesario, no tendrás problemas en esta batalla.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
6	1068

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
6	Piro, Cura, Libra	Resucitador G.F.	–



NOMBRE

Soldado de Galbadia

UBICACIÓN
- Dollet > Escondite de montaña
- Galbadia > Base de misiles

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Encontrarás a varios adversarios de este tipo en la misión Dollet, tu primer trabajo como Seed. Los habitantes de Galbadia son soldados valientes, pero no pueden competir con los entrenados Seed. Usa las batallas cortas para obtener curas y elementos mágicos.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	45
30	415
60	1240
100	3040

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo, Cura	Poción, Bala normal, Cola de Fénix	Poción, Cola de Fénix
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+, Cura+	Poción, Cola de Fénix	Poción, Cola de Fénix, Gran poción
30-100	Piro++, Electro++, Hielo++, Cura++	Poción, Cola de Fénix	Gran poción, Cola de Fénix



NOMBRE

Soldado de élite

UBICACIÓN
- Dollet > Camino de montaña;
- Galbadia > Prisión del distrito D

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Más fuertes que los soldados rasos, estos oficiales de Galbadia usan Aura y Fusión (cuando están acompañados de GIM52A). Acaba con ellos rápidamente antes de que puedan utilizar su devastadora magia.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	148
30	740
60	2060
100	4940

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo, Libra	Poción, Cola de Fénix, Bala expansiva, Chalé	Tienda de lona, Chalé
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+, Libra	Poción, Cola de Fénix, Gran Poción, Chalé	Tienda de lona, Chalé
30-100	Piro++, Electro++, Hielo++, Antimagia	Poción, Ultra poción+, Chalé	Chalé



NOMBRE

Álagar

UBICACIÓN
- Dollet > Camino de montaña, Llanuras de Jespélides•
- Galbadia > Altos de Monterrosa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Un lagarto que muy pronto dejará de ser un problema. Sin embargo, sus particularmente dolorosas picaduras y su "aliento fétido", que puede frenar a los miembros de tu grupo son un poco molestos. Los Álagar son muy útiles para extraer magia curativa de nivel bajo y medio al principio de la partida.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	43
30	265
60	760
100	1840

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Cura	Resucitador G.F., Tornillos, Agua bendita	Tornillos
20-29	Electro, Cura, Cura+	Tornillos, Piedra mágica, Agua bendita	Tornillos
30-100	Electro, Cura, Cura+	Tornillos, Roca mágica, Agua bendita	Tornillos

monstruos



NOMBRE
Venoma

UBICACIÓN
- Dollet > Camino de montaña, Alto de Jespélides
- Timber > Bosque de Rosfall

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / –
Menos útil: Veneno / Fuego

Descripción:
Un desagradable monstruo con forma de serpiente al que le gusta envenenar o estrangular a sus víctimas. Concéntrate en derrotarlo rápido si no dispones del antídoto. Afortunadamente, el Venoma es débil frente a los ataques de Hielo. Intenta dormirlo para que la batalla sea fácil.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	842
30	3800
60	10400
100	24800

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Cura	Grava mágica, Colmillo venenoso, Piel de dragón	Colmillo venenoso
20-29	Piro+, Cura+	Colmillo venenoso, Piel de dragón	Colmillo venenoso
30-100	Piro++, Cura++, Bio	Piel de dragón, Trozo de estrella	Colmillo venenoso



NOMBRE
Biggs (1ª vez)

JEFAZO

UBICACIÓN
- Dollet > Torre de comunicaciones

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / Aire
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Aunque no es un mal tipo, Biggs es miembro del ejército invasor de Galbadia. Contrarrestará cualquier ataque físico o mágico y cualquier intento de extraer su magia. Si lo vences, o transcurre cierta cantidad de tiempo, Wedge acudirá a rescatarle. En este último caso, la VIT de Biggs se restablecerá por completo antes de que continúe la batalla. Por ese motivo se recomienda que extraigas su magia y resistas sin dejar de atacarlo hasta que aparezca Wedge.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	467
10	705

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-10	Piro, Electro, Hielo, Esna	Elixir	–



NOMBRE
Wedge (1ª vez)

JEFAZO

UBICACIÓN
- Dollet > Torre de comunicaciones

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Se trata de un soldado de Galbadia destinado a la torre de comunicaciones de Dollet. Si vences a Biggs o transcurre cierta cantidad de tiempo, Wedge acudirá a rescatar a su amigo. Tan pronto como venzas a alguno de los dos habitantes de Galbadia, Elviore aparecerá y la batalla continuará con un nuevo adversario.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	416
10	640

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-10	Piro, Electro, Hielo, Cura	Chalé	



NOMBRE
Elviore

JEFAZO, contiene G.F.



UBICACIÓN
- Dollet > Torre de comunicaciones

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Tierra / Veneno

Descripción:
Cuando se le molesta en su nido de la torre de comunicaciones de Dollet, Elviore se abalanza sobre el grupo y ataca a todos con su aliento tormentoso. Recuerda que debes curar a tus personajes, quizás dejando a uno de los personajes con la VIT baja para así usar su ataque especial. ¡Es muy importante que extraigas el **G.F. Sirena** de este monstruo!

EJEMPLOS DE VIT

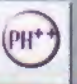
NV	VIT
1	1563
10	3300
11	3523

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-11	Electro, Cura, Doble, **Sirena**	Resucitador G.F.	–

NOMBRE
X-ATM092

JEFAZO



UBICACIÓN
- Dollet > Torre de comunicaciones

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Rayo / –
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
A este monstruo hay que tenerlo bien en cuenta . Esta máquina con aspecto de araña, también conocida como "Viuda negra", es capaz de repararse a sí misma y recuperar completamente su vitalidad en varias ocasiones cuando ésta cae. Como sólo se puede repararse a sí misma un número limitado de veces puede, en teoría, ser vencida. Sin embargo, debido al límite de tiempo de este encuentro, esto es más bien poco probable. Si escapáis, la Viuda negra seguirá a tu grupo hasta Dollet.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5072
10	5770

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-10	Piro, Hielo, Cura, Coraza	–	–



NOMBRE
Grat

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Centro de entrenamiento

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Fuego / Frío
Menos útil: – / –

Descripción:
Este delicado monstruo crece en el centro de entrenamiento del Jardín de Balamb. Su estrategia es envenenar a sus adversarios, ponerlos a dormir y extraer toda su VIT. Extrae su magia Morfeo y utilízala contra él mientras otro miembro del grupo almacena el hechizo. A pesar de sus ataques, Grat no es un gran desafío.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	209
30	875
60	2360
100	5600

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Morfeo, Mutis	Polvos somníferos, Polvo de silencio, Polvo venenoso	Polvo de silencio
20-29	Morfeo, Mutis, Locura	Polvos somníferos, Polvo de silencio, Polvo venenoso	Polvo de silencio
30-100	Morfeo, Mutis, Locura, Confu	Polvos somníferos, Polvo de silencio, Polvo venenoso	Polvo de silencio



NOMBRE
Yuraba

JEFAZO

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Centro de entrenamiento
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Cuando está acompañado por al menos un Petro (ver más abajo), este monstruo prehistórico lanza uno de sus ataques especiales, utilizando un Petro como misil o como palo. Aunque no sea un adversario fácil, Yuraba es débil contra los ataques de Aire. Jamás intentes usar ataques de Tierra contra él.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	205
30	575
60	1400
100	203200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Morfeo, Tiniebla, Escudo	Roca mágica	Roca mágica
20-29	Morfeo, Tiniebla, Escudo	Roca mágica	Roca mágica
30-100	Morfeo, Confu, Escudo, Dolor	Roca mágica	Roca mágica



NOMBRE
Petro

JEFAZO

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Centro de entrenamiento
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Protegido por su pesado y natural blindaje, Petro puede hacer mucho daño cuando Yuraba lo blande o lo lanza. Dota a tu grupo de protección contra Petro e intenta vencer a Yuraba tan rápido como sea posible. En el centro de entrenamiento del jardín de Balamb ninguno de los dos monstruos superará un nivel cercano al 11.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	111
30	925
60	2740
100	6700

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Coraza	Roca mágica	Roca mágica
20-29	Piro+, Electro+, Coraza	Roca mágica	Roca mágica
30-100	Piro++, Electro++, Coraza	Roca mágica	Roca mágica



NOMBRE
Diablo

G.F. JEFAZO



UBICACIÓN
- Aparece cuando usas el objeto Lámpara mágica

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Se trata de un adversario extremadamente difícil, incluso si cuentas con fuertes y dañinos ataques de Aire. Diablo es inmune a las tácticas regulares de batalla. Si un personaje se queda sin VIT, haz que lance un hechizo Gravedad sobre Diablo (no lo extraigas). Esto, al menos, supondrá una grata sorpresa. Además, no se recomienda que uses la lámpara mágica hasta que tus personajes no alcancen un nivel de 30.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1600
30	24800
60	48800
100	80800

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura, Gravedad	Resucitador G.F.	–
20-29	Cura+, Gravedad	Resucitador G.F.	–
30-100	Cura++, Gravedad, Sanctus	Héroe	–



NOMBRE
Fungo

UBICACIÓN
- Bosque de Timber (con Laguna)
- Dollet > Llanura Jespélides

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Más útil: – / –

Descripción:
Es una seta venenosa y móvil con poca VIT, pero con una magia potente. Usa Protección para disminuir los daños de su ataque láser y asegúrate de ocuparte primero de Fungo cuando aparezca en grupo con otros monstruos.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	303
30	525
60	1020
100	2100

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Morfeo, Libra	Grava mágica, Polvos somníferos	Polvos somníferos
20-29	Morfeo, Libra, Mutis	Piedra mágica, Polvos somníferos	Polvos somníferos
30-100	Morfeo, Libra, Mutis, Confu	Roca mágica, Polvos somníferos	Polvos somníferos



NOMBRE
Doble del presidente

JEFAZO

UBICACIÓN
- Timber > Tren presidencial

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Un doble de Deling, Presidente de Galbadia, sin rasgos que destacar. Después de ser derrotado se convertirá en Namtal-Utok. Se recomienda que uses este encuentro para almacenar hechizos de cura para la batalla contra Namtal-Utok.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	52
10	610
12	778

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-12	Cura	–	–



NOMBRE
Namtal-utok

JEFAZO



UBICACIÓN
- Timber > Tren presidencial

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / Fuego
Menos útil: Veneno / –

Description:
El aspecto natural del doble del presidente Deling. Además de otros efectos, los ataques con ácido de Namtal-utok causan generalmente ceguera y lentitud. Extrae Esna de este monstruo y lánzalo al personaje afectado. Si usas un objeto que restaure la vida (Cola de Fénix) o la magia de Lázaro, matarás a Namtal-utok al instante.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	350
10	3050
12	3650

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-12	Esna, Doble, Locura, Zombi	Polvo de zombi	Cola de Fénix

NOMBRE
Thrustaevis

UBICACIÓN
- Timber: Lago Aubert > Llanura de Lanker
- Galbadia > Gran llanura

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Este gran pájaro de cuatro alas vive en Galbadia y usa ataques Tormenta cuando su VIT está baja. Sorprendentemente en un monstruo volador, el Thrustaevis de bajo nivel es débil frente a los ataques de Aire. En los niveles medios y altos, el Thrustaevis neutraliza o absorbe los ataques de Aire.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	310
30	1050
60	2700
100	6300

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo, Libra, Gravedad	Pluma, Grava mágica, Molinete	Pluma, Molinete
20-29	Hielo+, Aero, Libra, Gravedad	Pluma, Molinete	Pluma, Molinete
30-100	Hielo++, Aero, Tornado, Gravedad	Pluma, Molinete	Molinete



NOMBRE
Cocatoris

UBICACIÓN
- Timber > Bosque de Rosfall, Lago Aubert
- Esthar > Bosque de Grandidieri

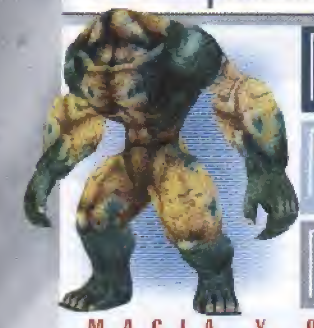
ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Electro / Veneno

Descripción:
Se trata de un pájaro atroz ligado a la tierra que ataca al grupo entero con Electro y al que le gusta petrificar a sus adversarios con un efecto lento o inmediato. Asegúrate de tener objetos o hechizos que restauren la VIT así como aquellos que curen las aflicciones de estado antes de explorar el hábitat de este pájaro.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	1007
30	1525
60	2680
100	5200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro	Trozo de coral, Ala de Cocatoris	Ala de Cocatoris
20-29	Electro+, Petra	Ala de Cocatoris, Trozo de coral, Piedra dínamo	Ala de Cocatoris
30-100	Electro+, Petra	Ala de Cocatoris, Piedra dínamo	Ala de Cocatoris



NOMBRE
Wendigo

UBICACIÓN
- Timber > Bosque de Rosfall
- Galbadia > Base de misiles, Altos de Monterrosa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – /–
Menos útil: – / –

Descripción:
Es un monstruo musculoso dotado de ataques físicos rápidos y peligrosos. Usa Protección para disminuir los daños que inflige. Se puede extraer Protección de Wendigos en los niveles 20 o superior. La magia de estado es bastante útil contra este fuerte monstruo.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	1026
30	2875
60	7000
100	16000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Locura	Bola de hierro, Tubo de hierro	Tubo de hierro
20-29	Locura, Coraza	Bola de hierro, Tubo de hierro, Cinto de fuerza	Tubo de hierro, Cinto de fuerza
30-100	Locura, Coraza	Bola de hierro, Cinto de fuerza, Agujero negro	Cinto de fuerza, Tubo de hierro



NOMBRE
Ochú

UBICACIÓN
- Timber > Bosque de Rosfall
- Esthar > Isla más cerca del paraíso

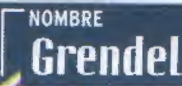
ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Piro/ Hielo
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Se trata de una planta móvil carnívora especializada en envenenar (a partir de los niveles medios) y detener a sus contrincantes. Cuando los Ochús son atacados, contraatacan extrayendo magia de sus atacantes. Los ataques elementales de Fuego o Frío son los más útiles contra esta planta gigante.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	152
30	6750
60	18000
100	40000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Mutis, Tiniebla	Piedra mágica, Antena de Ochú	Antena de Ochú
20-29	Mutis, Tiniebla, Confu	Antena de Ochú, Piedra mágica	Antena de Ochú
30-100	Mutis, Tiniebla, Confu, Dolor	Antena de Ochú, Roca mágica, Manilla de fuerza	Antena de Ochú



NOMBRE
Grendel

UBICACIÓN
- Timber > Bosque de Rosfall
- Isla de investigación submarina > Zona de trabajo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Tierra / Sacro
Menos útil: – / –

Descripción:
Es un pariente lejano del dragón que vaga por el bosque y prefiere utilizar ataques fuertes. Puedes reducir los daños que inflige usando Coraza y Escudo sobre tus personajes. Ataca a Grendel con Morfeo o Paro (intenta unir Enl.ataque EST con Morfeo) para que la batalla sea más fácil. Puedes obtener algunos objetos útiles de este monstruo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	2131
30	7250
60	15200
100	30000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Hielo, Doble	Colmillo de dragón, Aleta de dragón, Piel de dragón	Aleta de dragón
20-29	Piro+, Hielo+, Doble	Aleta de dragón, Colmillo de dragón, Piedra del vigor	Aleta de dragón
30-100	Piro++, Hielo++, Doble	Aleta de dragón, Piedra del vigor	Aleta de dragón, Brazal de poder



NOMBRE
Faz

UBICACIÓN
- Timber > Colina de Yenandú
- Esthar > Gran Salina

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Es un rostro malévolo que surge del suelo. Cuando está acompañado de Siniestra o Diestra (ver más abajo), Faz ataca con Sentencia de muerte. Si una o ambas manos gigantes están ausentes, el ataque de la cabeza causa Ceguera, Mutis y Confu.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	3031
30	5250
60	10200
100	21000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Esna, Prisa	Grava mágica, Botines raudos	Botines raudos
20-29	Esna, Prisa	Piedra mágica, Botines raudos	Botines raudos
30-100	Esna, Prisa, Bio	Roca mágica, Botines raudos	Botines raudos



NOMBRE
Siniestra

UBICACIÓN
- Timber > Colina de Yenandú
- Esthar > Gran Salina

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / –
Menos útil: – / –

Descripción: Se trata de una mano gigante que suele aparecer junto a Diestra, a veces también con Faz. Le gusta robar hechizos y usar varios tipos de magia. Lánzale el hechizo Mutis antes de que extraiga tu valiosa magia o use varias secuencias de Electro o Freno (en niveles bajos), Drenaje, Paro o Ceguera (Siniestra de nivel medio), Seísmo, Bio, Meteo, Espejo o Esna (en niveles superiores). De los tres monstruos relacionados, Siniestra es el primero con el que debes acabar.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1821
30	3300
60	6600
100	13800

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Tiniebla, Drenaje	Grava mágica, Anillo de vida	Anillo de vida
20-29	Tiniebla, Drenaje, Freno	Anillo de vida, Piedra mágica, Anillo de revitalia	Anillo de vida
30-100	Bio, Gravedad, Seísmo, Revitalia	Anillo de vida, Roca mágica, Anillo de revitalia	Anillo de vida

NOMBRE
Diestra

UBICACIÓN
- Timber > Colina de Yenandú
- Esthar > Gran Salina

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Es la compañera de Siniestra. Normalmente aparecen juntas, aunque algunas veces también están acompañadas de Faz. Diestra es la más fácil de vencer de las tres. Una vez que Siniestra y Faz han sido acalladas, puedes combatirlas con ataques físicos

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1821
30	3300
60	6600
100	13800

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza	Grava mágica, Manilla de Lun	Piedra mágica
20-29	Escudo, Coraza	Piedra mágica, Manilla de Lun	Roca mágica
30-100	Escudo, Coraza	Roca mágica, Manilla de Lun	Manilla de Lun

NOMBRE
Adamantaimai

UBICACIÓN
- Dollet > Llanura Jespélides (playa)
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Electro / Tierra
Menos útil: – / –

Descripción:
Esta tortuga gigante tan poco común vive en las playas. Sus VIT y ESP son muy altos. Con su gran escudo curará muchas veces a su grupo. También ataca con Tiniebla. Las batallas con este enemigo duran mucho. Puedes disminuir las defensas de este monstruo con Fusión. Si Irvine está en tu grupo, intenta usar su Ataque especial (esto viene explicado en el capítulo "Batalla").

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	573
30	5750
60	17300
100	42500

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo	Caparazón, Suspiro, Orichalcum	Suspiro
20-29	Hielo+, Escudo, Coraza	Caparazón, Orichalcum, Adamantina	Suspiro
30-100	Hielo++, Escudo, Coraza, Espejo	Adamantina	Orichalcum, Suspiro



NOMBRE
Soldado de Esthar

UBICACIÓN
- Centra > Excavación (con Laguna)
- Laboratorio de Lunatic Pandora (con Laguna)

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Se trata de un seguidor de la bruja Adel, que usa tanto ataques físicos como mágicos. Presta atención al daño que causan los ataques mágicos y procura mantener alto tu nivel de VIT. Si estás atento, no tendrás ningún problema para derrotar a este adversario.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	98
30	690
60	2010
100	4890

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo, Cura	Poción, Cola de Fénix	Poción
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+, Cura+	Poción, Cola de Fénix	Poción
30-100	Piro++, Electro++, Hielo++, Cura++	Poción, Gran poción, Cola de Fénix	Ultrapoción +



NOMBRE
Soldado de Esthar (Terminador)

UBICACIÓN
- Centra > Excavación (con Laguna)
- Laboratorio del Prof. Odine > Laboratorio (con Laguna)

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Electro / –
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Este soldado es más poderoso que sus camaradas; usa Muerte y Gravedad en niveles altos. Los ataques de Rayo le causan el doble de daño, así que usa este elemento para combatirlo. Vigila el nivel de VIT de tu grupo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	163
30	1125
60	3270
100	7950

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo	Poción, Cola de Fénix, Tienda de lona, Chalé	Cola de Fénix
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+	Poción, Cola de Fénix, Tienda de lona, Chalé	Cola de Fénix
30-100	Piro++, Electro++, Hielo++	Poción, Ultra poción+, Tienda de lona, Chalé	Cola de Fénix



NOMBRE
Guésper

UBICACIÓN
- Centra > Excavación (con Laguna)
- Laboratorio de Lunatic Pandora (con Laguna)

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

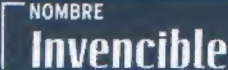
Descripción:
Peligrosa arma móvil de Esthar. Guésper puede hacer desaparecer a un miembro del grupo y mantenerlo fuera de la batalla hasta que ésta haya terminado. El personaje abducido no podrá luchar cuando sea liberado. Los ataques de Veneno causan el doble de daño.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	525
30	2300
60	6260
100	14900

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza	Agujero negro, Grava mágica, Panacea	Agujero negro
20-29	Escudo, Coraza, Gravedad	Agujero negro, Panacea	Agujero negro
30-100	Escudo, Coraza, Confu, Gravedad	Agujero negro, Roca mágica, Panacea	Agujero negro



NOMBRE
Invencible

UBICACIÓN
- Centra > Excavación (con Laguna)
- Laboratorio de Lunatic Pandora (con Laguna)

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Rayo / –
Menos útil: Tierra / Veneno

Descripción:
Interesante creación del ejército de Esthar. Los Invencibles intentan detener a sus enemigos en el sitio. En los niveles medio y alto puedes extraer a los Invencibles los Cañones láser, que permiten a Quistis aprender una magia Azul, el Láser autoguiado.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	531
30	2750
60	7700
100	18500

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Antimagia	Grava mágica	Piedra dínamo
20-29	Antimagia, Paro	Piedra mágica, Cañón láser	Piedra dínamo
30-100	Antimagia, Paro, Fusión	Roca mágica, Cañón láser	Cañón láser

NOMBRE
Globulus

UBICACIÓN
- Galbadia > : Altos de Monterrosa
Winhill > Acantilados de Winhill

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / Fuego
Menos útil: Tierra / Veneno

Descripción:
En los niveles altos este monstruo flotante lleno de gas ataca a sus adversarios con Zombi y luego los destruye con magia curativa. Sacro provoca tres veces más daño en Globulus; Fuego causa dos veces más daño.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	510
30	1250
60	2900
100	6500

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Zombi, Gravedad	Grava mágica, Polvo de zombi	Polvo de zombi
20-29	Zombi, Gravedad, Mutis	Polvo de zombi, Grava mágica	Polvo de zombi
30-100	Zombi, Gravedad, Mutis, Antimagia	Polvo de zombi, Piedra mágica	Polvo de zombi



NOMBRE
Bejelmejel

UBICACIÓN
- Galbadia > Altos de Monterrosa, Valle de Lallapalooza, Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / –
Menos útil: Veneno / Tierra

Descripción:
Monstruo muy peligroso que usa ataques físicos cuando se ríe y ataques de estado y magia cuando se enfada. Responde inmediatamente a cualquier ataque que se le dirija. Este monstruo es vulnerable a los ataques elementales con Sacro.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	369
30	1035
60	2520
100	5760

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Morfeo, Electro	Grava mágica, Cuchilla	Cuchilla
20-29	Locura++, Electro+	Piedra mágica, Cuchilla	Cuchilla
30-100	Confu, Electro++	Roca mágica, Cuchilla, Cañón láser	Cuchilla



NOMBRE
Focarrol (grande)

UBICACIÓN
- Galbadia > Gran llanura (playa), Desierto de Dingo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Tierra / Rayo
Menos útil: Agua / Fuego

Descripción:
Primo del pequeño y ágil Focarrol. Se mantiene bajo tierra con altos valores de VIT y ESP y sólo sube a la superficie después de haber sido atacado. Utiliza Coraza para proteger a tus personajes de los ataques de tormenta de arena de este monstruo. Tus ataques de tierra serán los que más le perjudiquen.

EJEMPLOS DE VIT	
NV	VIT
1	215
30	1325
60	3800
100	9200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo, Morfeo, Libra	Aleta de pez, Agua cristal	Agua cristal
20-29	Hielo+, Morfeo, Libra	Aleta de pez, Agua cristal	Agua cristal
30-100	Hielo++, Libra, Aqua	Aleta de pez, Agua cristal	Agua cristal

NOMBRE
Armadodo

UBICACIÓN
- Galbadia > Tumba del rey desconocido

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este pariente lejano del armadillo tiende a caerse cuando le atacan con éxito. Consigue Escudo y úsalo para disminuir el daño que provoca Armadodo con los ataques Seísmo o evítalos lanzando el hechizo Gravedad a tus personajes.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	731
30	2950
60	7900
100	18700

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Coraza	Grava mágica, Uña puntiaguda	Piedra mágica
20-29	Coraza, Escudo	Piedra mágica, Uña puntiaguda, Caparazón	Piedra mágica
30-100	Coraza, Escudo, Seísmo	Caparazón, Uña puntiaguda	Piedra mágica

NOMBRE
Blinura

UBICACIÓN
- Galbadia > Tumba del rey desconocido
- Jardín de Balamb > Nivel MD

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Monstruo gelatinoso con debilidad variable. Cuando sus niveles son bajos, Blinura es sensible a Fuego, Frío y Rayo. En niveles medios es vulnerable a Tierra, Veneno o Aire. En niveles altos es fuerte ante todo. Si usas el ataque adecuado (inspecciona primero al monstruo), puedes causarle hasta siete veces más daño. En el nivel MD siempre es débil al fuego.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	246
30	690
60	1680
100	3840

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo	Grava mágica, Tres estrellas	Grava mágica, Manilla de Lun
20-29	Escudo, Tiniebla, Locura	Piedra mágica, Manilla de Lun	Piedra mágica, Manilla de Lun
30-100	Escudo, Espejo, Tiniebla, Confu	Roca mágica, Manilla de Lun	Roca mágica, Manilla de Lun



NOMBRE
Esqueleto

UBICACIÓN
- Galbadia > Tumba del rey desconocido
- Esthar > Bosque de Grandidieri

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / Fuego
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Este esqueleto viviente puede dejar K.O. a los miembros del grupo con sólo tocarlos. Defiéndete con Morfeo o Paro. A pesar de que las posibilidades de éxito son escasas, una vez que hayas alcanzado a Esqueleto con alguno de esos ataques, el combate será mucho más fácil de ganar.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	221
30	4600
60	10900
100	22100

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Zombi	Sable traidor, Alma en pena, Polvo de zombi	Alma en pena
20-29	Zombi, Tiniebla, Paro	Alma en pena, Polvo de zombi, Uña maldita	Alma en pena
30-100	Zombi, Tiniebla, Paro, Muerte	Uña maldita, Polvo de zombi, Manilla de fuerza	Alma en pena



NOMBRE
Seclet

JEFAZO, GF



UBICACIÓN
- Galbadia > Tumba del rey desconocido

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / Aire
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Este monstruo con cuernos es el hermano pequeño de Minotauro, y guarda la Tumba del rey desconocido. Tras vencer a ambos hermanos, se convertirán en G.F. tuyos. Los mejores ataques contra Seclet son Veneno y Aire; Seclet huirá en la primera batalla tras haber perdido la mitad de su VIT. El elemento tierra puede curarle mientras esté en el suelo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	578
30	6125
60	18500
75	27218

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza, Locura, Lázaro	Ultrapoción G.F.	–
20-29	Escudo, Coraza, Locura, Lázaro	Ultrapoción G.F.	–
30-75	Escudo, Coraza, Locura, Lázaro	Ultrapoción G.F.	–



Minotauro

JEFAZO , GF

UBICACIÓN
- Galbadia > Tumba del rey desconocido

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / Aire
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Hermano mayor de Seclet. No te confundas con su corta estatura: Minotauro es, con diferencia, el adversario más peligroso. Intenta evitar sus ataques combinados proporcionando Gravedad a tus personajes; también puedes disminuir el daño usando Escudo. Tierra cura a Minotaruro mientras está de pie. Una vez que los hayas vencido los hermanos se convertirán en G.F. tuyos.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	855
30	8250
60	24750
75	36375

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza, Locura, Doble	Resucitador G.F.	–
20-29	Escudo, Coraza, Locura, Doble	Resucitador G.F.	–
30-75	Escudo, Coraza, Locura, Doble	Resucitador G.F.	–



Sombra

UBICACIÓN
- Ciudad de Deling > Acueducto
- Jardín de Galbadia

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / –
Menos útil: Rayo / –

Descripción:
Misteriosa y peligrosísima criatura. Es vulnerable al ataque físico, pero su ESP es alto y muchas veces ataca con el elemento Rayo. Intenta imponer Mutis a Sombra si el elemento Rayo de tu equipo no es suficiente. Es aconsejable extraer la magia Lázaro en cualquier nivel.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	210
30	950
60	2600
100	6200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Lázaro	Grava mágica, Trozo de coral	Trozo de coral
20-29	Electro+, Lázaro	Uña maldita, Trozo de Coral, Piedra dínamo	Trozo de coral
30-100	Electro++, Muerte, Lázaro	Piedra dínamo, Uña maldita	Trozo de coral



Langosta

UBICACIÓN
- Ciudad de Deling > Acueducto
- Centra > Llanura Serengeti

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Hielo / Rayo
Menos útil: Agua / –

Descripción:
Un ser que ha evolucionado a partir de los pequeños insectos acuáticos, Langosta posee mucho VIT y puede lanzar ataques muy fuertes a sus adversarios. También intentará atacar con Mutis a tu grupo. Los ataques de Frío y Rayo pueden causar el doble de daño. Recuerda que si eliges esta estrategia debes prepararte para una batalla muy larga.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5213
30	6175
60	8320
100	13000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Aqua, Esna	Uña puntiaguda, Uña maldita, Agua cristal	Uña puntiaguda
20-29	Aqua, Esna	Uña puntiaguda, Uña maldita, Agua cristal	Uña puntiaguda
30-100	Aqua, Esna, Lázaro	Uña puntiaguda, Agua cristal	Uña puntiaguda



Gárgola

JEFAZO, contiene GF



UBICACIÓN
- Ciudad de Deling > Residencia presidencial

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / Tierra
Menos útil: Fuego / Veneno

Descripción:
Estatua del arco de la ciudad de Deling a la que la bruja Edea ha devuelto a la vida. Desde el principio estará protegida por Espejo hasta que consigas al **G.F. Carbúnculo.** Gárgola tratará de petrificar lentamente a tus personajes. El elemento Sacro es la mejor defensa ante este monstruo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	127
10	755
19	1747

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura, Esna, Petra, **Carbúnculo**	Resucitador G.F.	Resucitador G.F.



NOMBRE
Seifer (1ª vez)

UBICACIÓN
• Ciudad de Deling > Arco de Deling

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

JEFAZO

Descripción:
El eterno rival de Squall aparecerá en tu camino varias veces durante la aventura. No olvides armar a Squall hasta los dientes antes de empezar a luchar, puesto que se tratará de un duelo. Cuando necesites ayuda, consigue hechizos curativos de Seifer. Si ya tienes la habilidad Arrebatar, intenta robarle su Elixir.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	176
10	525
20	1150

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Cura, Lázaro	–	Elixir
20	Piro+, Cura+, Lázaro	–	Elixir

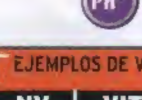


NOMBRE
Edea (1ª vez)

UBICACIÓN
Ciudad de Deling > Arco de Deling

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

JEFAZO



Descripción:
La dirigente de Galbadia ataca con magia, así que protege a tus personajes con Espejo (o G.F. Carbúnculo). Edea intentará neutralizar tu magia con Antimagia, de esta forma pierde un turno. Aprovéchate de esto para atacarla. Esta batalla es muy fácil de ganar, como si la bruja estuviese evaluando la capacidad de luchar de tu equipo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1300
10	4000
20	7000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura+, Antimagia, Lázaro, Doble	–	Elixir
20	Cura+, Antimagia, Lázaro, Doble	–	Elixir



NOMBRE
Guardia

UBICACIÓN
• Galbadia > Prisión del distrito D

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este tipo de guardia se parece mucho a su equivalente en el ejército de Galbadia. Prefiere usar Morfeo sobre tus personajes antes que atacar a tu equipo con magia. Derrótale el primero o aplícale Mutis cuando aparezca acompañado por otros adversarios ya que de lo contrario puedes tener problemas. Lázaro también es útil.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	45
30	415
60	1240
100	3040

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Morfeo, Mutis, Tiniebla, Cura	Poción, Cola de Fénix, Panacea	Poción, Cola de Fénix, Panacea
20-29	Morfeo, Mutis, Tiniebla, Cura+	Poción, Cola de Fénix, Panacea	Poción, Cola de Fénix, Panacea
30-100	Morfeo, Mutis, Tiniebla, Cura++	Poción, Cola de Fénix, Panacea	Poción, Cola de Fénix, Panacea



NOMBRE
GIM47N

UBICACIÓN
• Galbadia > Prisión del distrito D

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Agua / Rayo
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Como la mayoría de los monstruos mecánicos, GIM47N es vulnerable al Rayo. Es útil unir Enl. Ataque EST con los elementos Rayo o Agua, ya que este adversario aparecerá frecuentemente en la prisión. En niveles altos, GIM47N refleja la magia que se utilice en su contra.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	310
30	1050
60	2700
100	6300

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura, Esna	Bola de hierro, Tornillos, Tubo de hierro	Bola de hierro
20-29	Esna, Lázaro	Bola de hierro, Tornillos, Tubo de hierro, Piedra dínamo	Bola de hierro
30-100	Cura++, Esna, Lázaro	Bola de hierro, Tornillos, Piedra dínamo	Bola de hierro



NOMBRE
GIM52A

UBICACIÓN
- Galbadia > Prisión del distrito D
- Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Rayo / Tierra
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Desarrollado por el ejército de Galbadia, este arma móvil usa micro misiles para reducir a la mitad la VIT de su objetivo. Los ataques de Agua, Rayo y Tierra son los más eficaces contra esta máquina de guerra. Si se usa Aura cuando esté acompañado por un Soldado de Élite, este robot puede obtener fuerza adicional.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1431
30	3650
60	8600
100	19400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Prisa, Freno	Tornillo, Misil, Molinete, Combustible	Misil
20-29	Prisa, Freno, Antimagia	Tornillo, Misil, Molinete, Combustible	Misil
30-100	Prisa, Freno, Esna, Antimagia	Misil, Combustible, Molinete	Misil



NOMBRE
Biggs (2ª vez)

JEFAZO



UBICACIÓN
- Galbadia > Prisión del distrito D

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Viejo conocido de Dollet. Biggs reaparece con Wedge y utiliza magia como Prisa y Freno además de ataques físicos. Extrae Espejo de Wedge y úsalo para proteger a tus personajes de los ataques mágicos de Biggs.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1467
10	1705
20	2130
22	2235

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura, Prisa, Freno, Revitalia	Elixir	Anillo de revitalia
20-22	Cura+, Prisa, Freno, Revitalia	Elixir	Anillo de revitalia



NOMBRE
Wedge (2ª vez)

JEFAZO

UBICACIÓN
- Galbadia > Prisión del distrito D

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
En este encuentro, Wedge se vuelve salvaje cuando su nivel de VIT es bajo. De este modo tendrá más fuerza y será capaz de evitar tus ataques fácilmente. Intenta detenerle o proporciona Prisa a tus personajes para que estén preparados para su alta velocidad. Si posees la Habilidad de comando Arrebatar, intenta robar su Cinto de fuerza.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1416
10	1640
20	2040
22	2139

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Escudo, Coraza, Espejo	Panacea	Cinto de fuerza
20-22	Piro+, Escudo, Coraza, Espejo	Panacea	Cinto de fuerza



NOMBRE
Guardia

UBICACIÓN
- Galbadia > Base de misiles

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este guardia está en la base de misiles de Galbadia. Se curará a sí mismo cuando esté herido. Intenta vencerle rápidamente si no quieres que aplique sobre ti Confusión.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	217
30	1475
60	4280
100	10400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo, Mutis, Confusión	Poción, Bala normal, Cola de Fénix	Ultra poción+
20-29	Hielo+, Mutis, Confusión	Poción, Bala normal, Cola de Fénix	Ultra poción+
30-100	Hielo++, Mutis, Confusión	Poción, Bala normal, Cola de Fénix	Ultra poción+



NOMBRE
Líder del comando

UBICACIÓN
- Galbadia > Base de misiles

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Al líder del comando le gusta usar Confusión. Protege a tu equipo con ST-Def, Espejo o GF Carbúnculo o simplemente intenta silenciar a este soldado antes de que haya causado demasiado daño. Veneno es el único elemento notablemente más efectivo que los otros. Sin embargo, el Líder del comando no tiene demasiado VIT, así que podrás vencerle sin mucho esfuerzo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	806
30	1250
60	2240
100	4400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Confu, Freno, Espejo	Poción, Cola de Fénix, Bala expansiva, Chalé	Tienda de lona, Chalé
20-29	Electro+, Confu, Freno, Espejo	Poción, Cola de Fénix, Ultra poción+, Chalé	Tienda de lona, Chalé
30-100	Electro++, Confu, Freno, Espejo	Poción, Ultra poción+, Chalé	Tienda de lona, Chalé



NOMBRE
SAM08G

UBICACIÓN
- Galbadia > Base de misiles

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / Rayo
Menos útil: – / –

Descripción:
Este malvado monstruo biomecánico usa ataques físicos, sobre todo con su ametralladora y bazoka. Si consigues dejarle ciego, SAM08G no podrá causar más daño y podrás vencerle sin problema.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	747
30	4075
60	11500
100	27700

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza	Grava mágica, Bioametralladora, Aleta de dragón, Colmillo de dragón	Bioametralladora
20-29	Escudo, Coraza, Lázaro	Aleta de dragón, Bioametralladora, Colmillo de dragón	Bioametralladora
30-100	Escudo, Coraza, Espejo, Lázaro	Aleta de dragón, Bioametralladora, Colmillo de dragón	Bioametralladora



NOMBRE
BGH251F2 (1ª vez)

JEFAZO

PH+

UBICACIÓN
- Galbadia > Base de misiles

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Rayo / Agua
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Este temible monstruo mecánico es un adversario tan impresionante como Back Widow, X-ATM092. Lanza ataques físicos masivos al mismo tiempo. Presta atención a la VIT de tus personajes, cúralos y usa los elementos Rayo, Agua y Tierra para atacar a BGH251F2.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	4200
10	6000
20	8000
22	8400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza, Paro	–	–
20-22	Escudo, Coraza, Paro	–	–



NOMBRE
Tricéfalo

UBICACIÓN
Jardín de Balamb > Nivel MD

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / Fuego
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Este desagradable monstruo arroja humos nocivos. Cuando Tricéfalo tiene los niveles bajos, provoca Ceguera y Mutis, y en niveles medios, Veneno y Confusión. Tricéfalo también puede envenenar a sus víctimas mordiéndolas; de esta forma las hiere gravemente. Sacro causa tres veces más daño a este monstruo.

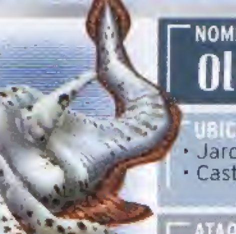
EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	6027
30	7950
60	12240
100	21600

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Mutis, Tiniebla	Polvo venenoso, Alma en pena, Uña maldita	Uña maldita
20-29	Mutis, Tiniebla, Freno, Bio	Polvo venenoso, Alma en pena, Uña maldita	Uña maldita
30-100	Paro, Bio, Dolor, Fulgor	Polvo venenoso, Uña maldita, Trozo de estrella	Uña maldita

monstruos





NOMBRE Oleoplasto

JEFAZO

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Nivel MD
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Fuego / –
Menos útil: Agua / –

Descripción:
Extraño monstruo que vive en las profundidades del océano y al que le gusta maldecir a un grupo entero de adversarios o atacar con Ceguera. Sus ataques grasientos causan daño a todo el grupo. El Oleoplasto que puedes encontrar en el Nivel MD del Jardín Balamb no pasará del nivel 26.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	2136
30	5480
60	9470
100	15630

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Esna, Tiniebla, Cura, Confu	Roca mágica	Combustible
20-29	Esna, Tiniebla, Cura+, Confu	Roca mágica	Combustible
30-100	Esna, Cura++, Confu, Antimagia	Roca mágica, Orichalcum	Combustible, Orichalcum



NOMBRE Trono blindado

JEFAZO

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Sala del amo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Veneno / Rayo

Descripción:
Trono blindado está protegido por una capa. Tienes que destruir la cápsula para poder atacarle, pero es muy fácil de conseguir. Sin embargo, tiene el respaldo de Ocular I y Ocular D. Ataca la cápsula con tu personaje más fuerte y que los demás se ocupen de Ocular I y Ocular D.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	2000
10	2000
20	2000
27	2000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura	–	–
20-27	Cura+	–	–



NOMBRE Ocular-I

JEFAZO

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Sala del amo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Todos / Todos

Descripción:
Ocular-I es inmune a los ataques elementales. Durante la batalla al principio tiene un brillo azul y más tarde se vuelve amarillo y rojo. Cuando Ocular-I brille con color rojo, proporcionará magia a NORG No puedes destruirlo del todo porque tiene la capacidad de autorrepararse. Intenta robar su dosis de PM.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	57
10	685
20	1810
27	2865

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Lázaro	–	Dosis de PM
20-27	Electro+, Lázaro, Bio	–	Dosis de PM



NOMBRE Ocular-D

JEFAZO

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb > Sala del amo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Todos / Todos

Descripción:
Como su equivalente, el Ocular-D cambia de color durante la batalla. Este Ocular proporciona magia de Estado NORG cuando se ha vuelto de color rojo. Si tienes la habilidad de comando Arrebatar, intenta robar Dosis de ESP. El Ocular-D no lo disminuirá después de la batalla.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	57
10	685
20	1810
27	2865

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Antimagia, Confu, Freno	–	Dosis de ESP
20-27	Antimagia, Confu Freno	–	Dosis de ESP



NOMBRE
NORG

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb › Sala del amo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Veneno / –

JEFAZO, contiene G.F.



Descripción:
El jefe del Jardín de Balamb ataca con magia y con una descarga psíquica muy fuerte. Además, este encuentro es muy directo. Aire provoca dos veces más daño en NORG. No olvides extraer su **G.F. Leviatán**.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	4400
10	7100
20	10100
27	12200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza, Esna, **Leviatán**	Roca mágica	Tiara mágica
20-27	Escudo, Coraza, Esna, **Leviatán**	Roca mágica	Tiara mágica



NOMBRE
BGH251F2 (2ª vez)

UBICACIÓN
- Fisherman's Horizon

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Agua / Tierra
Menos útil: Veneno / –

JEFAZO



Descripción:
En vuestro segundo encuentro esta máquina será más débil que antes. Esta vez atacará al personaje con el VIT que le quede. Si hay algún miembro en vuestro equipo que acabe de ser revivido, recibirá el ataque de BGH251F2. Agua causa el doble de daño en este monstruo mecánico.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5100
10	6000
20	7000
28	7800

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Escudo, Coraza, Paro	Bioametralladora, Misil	Adamantina
20-28	Escudo, Coraza, Paro	Bioametralladora, Misil	Adamantina



NOMBRE
Trueno (1ª vez)

UBICACIÓN
- Ciudad de Balamb › Hotel de Balamb

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: Rayo / –

JEFAZO



Descripción:
Para ser un miembro del Comité Disciplinario del Jardín de Balamb, a Trueno no le gusta mucho estar en paz. Tendrás que luchar contra él tanto dentro como fuera del hotel de Balamb. Puedes desviar sus ataques aplicando Tiniebla. No intentes atacarle con Rayo, usa Veneno.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	400
10	4000
20	8000
29	11600

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Electro+, Escudo, Coraza	Dosis de FRZ	Dosis de FRZ
20-29	Electro, Electro+, Escudo, Coraza	Dosis de FRZ	Dosis de FRZ



NOMBRE
Viento (1ª vez)

UBICACIÓN
- Ciudad de Balamb › Hotel de Balamb

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: Aire / –

JEFAZO, Contiene G.F.



Descripción:
La otra miembro de Comité Disciplinario del Jardín de Balamb usará ataques de Aire hasta que extraigas su **G.F. Pandemónium**. Después de esto, recurrirá a los ataques físicos, de los que puedes protegerte con Coraza. Uno de los ataques de Viento reduce a uno el VIT de tu personaje. Asegúrate de que tu personaje se recupere rápidamente antes de continuar la lucha.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	300
10	3000
20	6000
29	8700

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Aero, Cura+, Lázaro, **Pandemónium**	Superelixir	Superelixir, Héroe
20-29	Aero, Cura+, Lázaro, **Pandemónium**		Superelixir Superelixir, Héroe



NOMBRE
Unipladio

UBICACIÓN
· Trabia > Páramo de Bicket

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este monstruo ataca con su afilado cuerno. Después de haber destruido su cuerno, Unipladio da dolorosas patadas. Con este adversario se obtiene magia curativa y restituyente y otros objetos relacionados.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	460
30	1200
60	2850
100	6450

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura, Esna	Anillo de vida, Canto mesmerizante, Agua bendita	Canto mesmerizante
20-29	Cura+, Esna, Lázaro	Anillo de vida, Canto mesmerizante, Malla de vida	Canto mesmerizante
30-100	Cura++, Esna, Antimagia, Lázaro	Canto mesmerizante, Anillo de vida, Anillo de revitalia, Malla de vida	Canto mesmerizante



NOMBRE
Gueila

UBICACIÓN
· Trabia > Páramo de Bicket

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Esta inmensa raya de tierra vive en las regiones antárticas. Gueila se caracteriza por atacar con Morfeo a sus víctimas y después golpearlas con su cola en forma de látigo. Uno de sus ataques puede acabar con la vida y la VIT del personaje. Pese a que este ataque no suele tener éxito, puede mantenerte ocupado curando a tu equipo. Usa Aire para hacerle el doble de daño e intenta derrotarla lo antes posible.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1021
30	2500
60	5800
100	13000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Morfeo, Electro	Grava mágica, Fluido misterioso	Fluido misterioso
20-29	Morfeo, Electro+	Piedra mágica, Fluido misterioso	Fluido misterioso
30-100	Morfeo, Electro++, Fusión	Roca mágica, Fluido misterioso	Fluido misterioso



NOMBRE
Foca mutante

UBICACIÓN
Trabia > Páramo de Bicket

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Fuego / Tierra
Menos útil: Frío / –

Descripción:
Es un adversario formidable, con una increíble vitalidad. Usa ataques Gravedad y Piro para acabar más rápido con su VIT. El Escudo limitará el daño que la foca mutante causa a tu personaje con su aliento helado. Si logras lanzarle una Condena a este monstruo, ya no tendrás que preocuparte por nada.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1063
30	34500
60	74400
100	136000

MAGIA ... ETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo, Locura	Aire ártico, Malla mutante	Malla mutante
20-29	Hielo, Hielo+, Locura	Aire ártico, Malla mutante, Malla de plata	Malla mutante
30-100	Hielo, Hielo+, Hielo++, Locura	Aire ártico, Malla de plata, Malla mutante	Malla mutante



NOMBRE
Draco

UBICACIÓN
· Trabia > Páramo de Bicket

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / –
Menos útil: Veneno / –

Descripción:
Es un dragón extremadamente fuerte con técnicas y ataques físicos devastadores. Evita sus impactos lanzándole Tiniebla e intenta extraerle la VIT. Concéntrate en usar ataques Hielo y no utilices Veneno, puesto que podría absorberlo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	236
30	8625
60	20400
100	41000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Tiniebla	Diente de dragón, Piedra del vigor	Piedra del vigor
20-29	Tiniebla, Drenaje, Bio	Diente de dragón, Piedra del vigor	Piedra del vigor
30-100	Drenaje, Petra, Muerte, Bio	Diente de dragón, Piedra del vigor	Piedra del vigor



NOMBRE
Comando

UBICACIÓN
- Jardín de Balamb

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

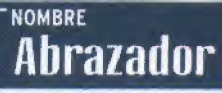
Descripción:
Es un miembro de las fuerzas especiales de Galbadia. Intenta enlazar Morfeo, Muerte o Petrificar con Ataque EST. Extrae Esna y úsala sobre los personajes que Comando haya silenciado o frenado. Es débil contra los ataques elementales de Veneno.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	607
30	1125
60	2280
100	4800

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Aero, Aqua, Esna	Poción, Cola de Fénix, Panacea	Panacea
20-29	Aero, Aqua, Esnaa	Ultrapoción, Cola de Fénix, Panacea	Panacea
30-100	Aero, Aqua, Esna	Ultrapoción, Cola de Fénix, Panacea	Panacea



NOMBRE
Abrazador

UBICACIÓN
- Jardín de Galbadia
- Centra > Llanura Serengeti

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / Aire
Menos útil: Tierra / –

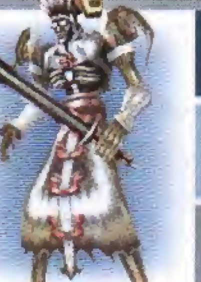
Descripción:
Los Abrazadores cambian su apariencia durante la batalla. Cuanto más daño les causes, más se irán debilitando contra los ataques físicos, pero también se harán más resistentes a los ataques de magia. En la fase final de la batalla, el Abrazador poseerá un gran espíritu y vitalidad. Sacro le causa el triple de daño y Aire también es bastante útil.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	510
30	1250
60	2900
100	6500

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo	Grava mágica	Agua de vida
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+	Piedra mágica	Agua de vida
30-100	Piro++, Electro++, Hielo++	Roca mágica	Agua de vida



NOMBRE
Blitz

UBICACIÓN
- Jardín de Galbadia
- Centra > Llanura de Lénan

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Rayo / –

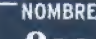
Descripción:
Este luchador se cura con los ataques de Rayo y combate a tus personajes con relámpagos si le lanzan ataques físicos después de usar Rayo. Evita atacar con Rayo; en su lugar, lánzale otros ataques elementales.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	611
30	1425
60	3240
100	7200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro	Grava mágica, Sable traidor, Trozo de coral	Sable traidor
20-29	Electro, Electro+	Piedra mágica, Sable traidor	Sable traidor
30-100	Electro, Electro+, Electro++	Piedra Dínamo	Sable traidor, Generador



NOMBRE
Oso de Trabia

UBICACIÓN
- Jardín de Galbadia
- Centra > Llanura de Lénan

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Es un pariente mutante del oso Grizzly. El Oso de Trabia ataca con sus puntiagudas garras e intenta dormir a sus enemigos con gas venenoso. Usa Tiniebla para evitar la mayoría de sus ataques y recuerda curar a los miembros de tu equipo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	4231
30	6450
60	11400
100	22200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES:

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Aero	Grava mágica, Uña puntiaguda, Molinete	Molinete
20-29	Aero, Antimagia	Uña puntiaguda, Pluma, Molinete	Molinete
30-100	Aero, Antimagia, Espejo	Uña puntiaguda, Pluma, Molinete	Molinete, Misil

As de hockey

NOMBRE
As de hockey

UBICACIÓN
• Jardín de Galbadia > Gimnasio

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Los Ases de hockey suelen rodearte en grupo y usan ataques físicos que se intensifican de golpe. Cualquier ataque de estado será muy efectivo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	44
30	1080
60	3390
100	8430

M A G I A Y O B J E T O S A D Q U I R I B L E S

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo	Ultrapoción	Ultrapoción
20-29	Hielo, Hielo+, Aqua	Ultrapoción	Ultrapoción
30-100	Hielo, Hielo+, Hielo++, Aqua	Ultrapoción	Ultrapoción



Cerbero

NOMBRE
Cerbero

JEFAZO, G.F.



UBICACIÓN
• Jardín de Galbadia > Vestíbulo 1F

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Rayo / Aire

Descripción:
Consciente de su poder, Cerbero te espera tranquilo en el vestíbulo principal del Jardín de Galbadia. Acércate a este perro guardián del infierno con tres cabezas y prepárate para aplicar la Antimagia contra su Triple. Esta batalla es una de las pocas ocasiones que tendrás de extraer Triple, así que intenta hacerlo. No ataques a Cerbero con los elementos de Rayo y Aire.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	7100
10	8000
20	9000
30	10000

M A G I A Y O B J E T O S A D Q U I R I B L E S

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Seísmo, Doble	Resucitador G.F.	Libro de la RAP
20-29	Seísmo, Doble, Triple	Resucitador G.F.	Libro de la RAP
30	Seísmo, Doble, Triple	Resucitador G.F.	Libro de la RAP



Seifer (2ª vez)

NOMBRE
Seifer (2ª vez)

JEFAZO



UBICACIÓN
• Jardín de Galbadia > Sala del amo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Description:
Seifer está mejor preparado para su segunda batalla con Squall. Después de perder la mitad de su VIT, usará un ataque extremadamente dañino. Se cura continuamente a sí mismo cuando su VIT llega a un cierto nivel. Puesto que se acelera durante la batalla, también deberás usar Prisa para reducir su ventaja. La única debilidad de Seifer es Veneno.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1300
10	4000
20	7000
31	10300

M A G I A Y O B J E T O S A D Q U I R I B L E S

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Antimagia, Prisa	Omnipoción	Omnifénix
20-29	Piro+, Electr +, Antimagia, Prisa	Omnipoción	Omnifénix
30-31	Piro++, Electro++, Antimagia, Prisa	Omnipoción	Omnifénix



Seifer (3ª vez)

NOMBRE
Seifer (3ª vez)

JEFAZO

UBICACIÓN
• Auditorio

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Seifer es ahora más débil que antes. Sin embargo, intentará valientemente proteger a su bruja. Emplea un tiempo en usar Prisa en todos los miembros de tu equipo antes de luchar contra Seifer. Este estado se mantendrá en la siguiente batalla, permitiéndote actuar rápidamente cuando se acerque Edea.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1200
10	3000
20	5000
32	7400

M A G I A Y O B J E T O S A D Q U I R I B L E S

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Antimagia, Prisa	Sal heroica, Sal Sagrada	Sal heroica, Sal Sagrada
20-29	Piro+, Electro+, Antimagia, Prisa	Sal heroica, Sal Sagrada	Sal heroica, Sal Sagrada
30-100	Piro++, Electro++, Antimagia, Prisa	Sal heroica, Sal Sagrada	Sal heroica, Sal Sagrada



NOMBRE
Edea (2ª vez)

JEFAZO, contiene G.F

PH++

UBICACIÓN
- Auditorio

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Pese a ser más fuerte que antes, no es muy difícil vencer a Edea. Aplícale Morfeo (enlaza el Ataque de estado con Morfeo) y acuérdate de extraerle el G.F. Alexander. El ataque torbellino de Edea reduce a la mitad la VIT de tu personaje. Se recomienda, por lo tanto, observar los medidores de tu personaje y curarle a tiempo.

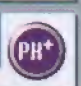
EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	500
10	5000
20	10000
32	16000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Hielo, Gravedad, Esna, **Alexander**	Manilla de fuerza	Corona Real
20-29	Hielo+, Gravedad, Esna, **Alexander**	Manilla de fuerza	Corona Real
30-32	Hielo++, Gravedad, Esna, **Alexander**	Manilla de fuerza	Corona Real

NOMBRE
Gran Dragón



UBICACIÓN
- Trabia > Valle de Trabia
- Isla de investigación submarina > Laboratorio

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Frío / Sacro
Menos útil: Fuego / Aire

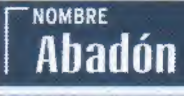
Descripción:
Este poderoso dragón se caracteriza por una enorme cantidad de VIT. Usa la Coraza para desafiar a su ataque aliento e intenta petrificar a la bestia. Aunque los Grandes Dragones absorben los ataques Fuego y Aire, Frío y Sacro les hacen mucho más daño que los ataques normales. Usa estas batallas para extraer Meteo de los Grandes Dragones de niveles altos.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	668
30	19975
60	45700
100	89100

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Aero, Piro+	Pelo de dragón, Piedra del vigor	Pelo de dragón
20-29	Aero, Piro++, Gravedad	Pelo de dragón, Piedra del vigor, Polvo estelar, Energía pura	Pelo de dragón
30-100	Piro++, Espejo, Fulgor, Meteo	Piedra del vigor, Energía pura	Pelo de dragón



NOMBRE
Abadón

JEFAZO



UBICACIÓN
- Esthar > Gran Salina

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Fuego / Sacro
Menos útil: – / –

Descripción:
Cuando está de pie, este monstruo usa ataques de estado. Cuando se inclina hacia delante, Abadón ataca con la lengua y las garras. La resistencia y espíritu de este monstruo aumentan cuando está de pie. Los ataques Sacro y Fuego causan aproximadamente el doble de daños.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	510
10	5010
20	10010
34	17010

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura, Esna, Antimagia	Piedra Fulgor	Brazal de poder
20-29	Cura+, Esna, Antimagia	Piedra Fulgor	Brazal de poder
30-34	Cura++, Esna, Antimagia, Fulgor	Piedra Fulgor	Brazal de poder



NOMBRE
Molbol



UBICACIÓN
- Esthar > Gran llanura, Bosque Grandidieri

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Fuego / Frío
Menos útil: Veneno / Tierra

Descripción:
Este bicho inmundo tiene el peor aliento que se conoce. Entre otras, las exhalaciones de Molbol pueden infligir a sus objetivos Veneno, Mudez, Ceguera, Locura, Sueño, Freno y Confusión. Enlaza Drenaje con Ataque de estado y Tiniebla o Petra con defensa de estado.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1410
30	42750
60	86400
100	146000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Bio	Tentáculo molbol, Uña maldita	Tentáculo molbol
20-29	Bio, Gravedad	Tentáculo molbol, Uña maldita	Tentáculo molbol
30-100	Bio, Gravedad, Seísmo	Tentáculo molbol, Uña maldita, Corona de Juno	Tentáculo molbol



NOMBRE
Gestalt

JEFAZO

UBICACIÓN
• Lagunamov

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este tipo de monstruos infesta la nave espacial Ragnarok. Los Gestalt aparecen en pares de distintos colores (consulta la sección Paso a paso para obtener tácticas generales). Dejan caer piedras de todo tipo: Aura, Muerte, Coraza, Escudo, Sanctus, Fulgor, Meteo y piedras Artema. Usa los Gestalts para almacenar potentes magia curativas y restauradoras.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1100
20	3000
30	4000
42	5200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Cura, Esna, Lázaro	Piedras (de todo tipo)	Roca mágica
20-29	Electro+, Cura+, Esna, Lázaro	Piedras (de todo tipo)	Roca mágica
30-42	Electro++, Cura++, Esna, Lázaro	Piedras (de todo tipo)	Roca mágica



NOMBRE
Túlipo

UBICACIÓN
• Esthar > Ciudad de Esthar, Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Una tortuga mutante con armadura pesada que se convierte en una figura mucho más fuerte cuando la atacan. Entonces se hace muy difícil hacerle daño. Usa Muerte o Petrificar para acabar rápido la batalla.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1205
30	1575
60	2400
100	4200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-29	Cura, Esna, Antimagia	Roca mágica, Anillo de vida	Roca mágica
30-39	Cura+, Esna, Antimagia	Anillo de vida, Malla mutante, Anillo de Enoc	Roca mágica
40-100	Cura++, Esna, Antimagia	Anillo de vida, Malla mutante, Anillo de Enoc	Roca mágica



NOMBRE
Bengal

UBICACIÓN
• Esthar > Ciudad de Esthar, Tears' Point

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este gato salvaje es un adversario difícil. Bengal usa Muerte de nivel 5, con la que fulmina a los personajes, así como otras magias. También usa ataques físicos y emplea un ataque adicional que petrifica o derrota a su enemigo. Si usas tus G.F. harás que la batalla sea algo más corta.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	231
30	8250
60	19200
100	38000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-29	Muerte, Gravedad, Lázaro	Roca mágica, Anillo de vida	Anillo de Enoc
30-39	Muerte, Gravedad, Lázaro	Anillo de Enoc, Piedra lunar	Anillo de Enoc
40-100	Muerte, Gravedad, Lázaro	Anillo de Enoc, Piedra lunar	Anillo de Enoc



NOMBRE
Galkimasera

UBICACIÓN
• Esthar > Ciudad de Esthar, Lunatic Pandora
• Ruinas oceánicas

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / Aire
Menos útil: Tierra / Veneno

Descripción:
Es uno de los monstruos más molestos del juego. Los Galkimaseras atacan rápido, casi nunca fallan cuando lanzan Confu o Mutis sobre el equipo y son muy difíciles de derrotar. En niveles superiores contraatacan con Sanctus hacia el final de la partida. A partir del Galkimasera del nivel 29, sin embargo, el único ataque elemental que puede hacer un daño significativo es Sacro.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	4212
30	5100
60	7080
100	11400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-29	Tiniebla, Mutis, Confu, Petra	Alma en pena, Uña maldita	Polvo venenoso
30-39	Tiniebla, Mutis, Confu, Petra	Alma en pena, Uña maldita	Polvo venenoso
40-100	Tiniebla, Mutis, Confu, Petra	Alma en pena, Uña maldita, Piedra lunar	Polvo venenoso

NOMBRE
Gigante de hierro

UBICACIÓN
- Esthar: Ciudad de Esthar, Tears' Point

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Rayo
Menos útil: Veneno

Descripción:
Puesto que este titán sólo usa ataques físicos, se le puede llevar a la extenuación con Tiniebla. Debido a su alto contenido en metal, es particularmente suscepti-ble al Rayo. A partir del nivel 40 usa la Barrera total para reducir daños después de haber perdido la mitad de su VIT.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	663
30	22500
60	50400
100	96000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-29	Prisa, Escudo, Espejo	Roca mágica, Polvo estelar	Polvo estelar
30-39	Prisa, Seísmo, Escudo, Espejo	Bioametralladora, Polvo estelar	Polvo estelar
40-100	Prisa, Seísmo, Escudo, Espejo	Bioametralladora, Polvo estelar	Polvo estelar



NOMBRE
Elnoir

PH+

UBICACIÓN
- Ciudad de Esthar
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Este adversario malicioso utiliza más ataques físicos que mágicos. Extrae y aplícale Dolor para evitar sus ataques y utiliza el elemento Aire para vencerlo. Controla la VIT de tus personajes, el ataque directo de este monstruo puede debilitarla considerablemente.


EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	30968
30	61875
60	99600
100	159000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Dolor, Doble	Roca mágica, Piedra lunar	Piedra lunar
20-29	Dolor, Doble	Roca mágica, Piedra lunar, Energía pura	Piedra lunar
30-100	Dolor, Doble, Sanctus	Energía pura	Piedra lunar



NOMBRE
Bégimo

PH+

UBICACIÓN
- Esthar: Ciudad de Esthar, Gran llanura

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Esta gran bestia usa bastante más los ataques con magia que los físicos, y suele contraatacar con Meteo. Intenta aplicarle Mutis y usa Espejo. Una vez tengas la habilidad de comando Arrebatar, asegúrate de robarle Blindaje. Los Bégimos son los únicos monstruos de los que puedes obtener este objeto para la Magia azul de Quistis.


EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	35263
30	45500
60	61400
100	91000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Revitalia, Tornado	Roca mágica, Blindaje	Blindaje
20-29	Revitalia, Tornado	Blindaje, Anillo de gigante, Energía pura	Blindaje
30-100	Revitalia, Tornado, Fulgor	Blindaje, Anillo de gigante, Energía pura	Blindaje



NOMBRE
Trueno (2ª vez)

JEFAZO



UBICACIÓN
- Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / Viento
Menos útil: Rayo / –

Descripción:
De nuevo, debes luchar contra los dos, Trueno y Viento. El primero dispone de Aura, y usará en alguna ocasión su ataque especial. Aplícale Tiniebla para derrotarlo y dejarlo sin fuerza, y almacena magia de protección si tienes la oportunidad. Al igual que antes, evita utilizar Rayo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5400
10	9000
20	13000
44	22600

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Electro, Coraza, Escudo	Dosis de FRZ	Brazal de poder
20-29	Electro, Electro+, Escudo, Coraza	Dosis de FRZ	Brazal de poder
30-44	Electro+, Electro++, Escudo, Coraza	Dosis de FRZ	Brazal de poder



NOMBRE
Viento (2ª vez)

UBICACIÓN
• Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: Aire / –

JEFAZO

Descripción:
Viento aparece junto a Trueno, llevando varios tipos de magia. Después de un rato, recurrirá a Meteo al igual que a otros dañinos ataques físicos. Veneno tiene un efecto ligeramente mayor sobre ella que otros ataques elementales.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5300
10	8000
20	11000
44	18200

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Aero, Cura, Lázaro	Superelixir	Superelixir
20-29	Aero, Cura+, Lázaro	Superelixir	Superelixir
30-44	Aero, Cura++, Lázaro+, Tornado	Superelixir	Superelixir

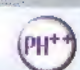


NOMBRE
Unidad IB-8

UBICACIÓN
• Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Rayo / Viento
Menos útil: Tierra / –

JEFAZO



Descripción:
Se trata de un sistema móvil de armas del antiguo ejercito de Esthar. Cuando está conectado a los Módulos I y D (consultar más adelante) el contraataque de la Unidad IB-8 puede hacer estragos en tu equipo. Atácalo sólo cuando esté desconectado. Ten preparados objetos curativos y restauradores (o magia) cuando uno de sus ataques reduzca la VIT de tu personaje a 1.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	30400
10	34000
20	38000
41	46400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo, Fulgor	Cañón láser	Cañón láser
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+, Fulgor	Cañón láser	Cañón láser
30-41	Piro++, Electro++, Hielo++, Fulgor	Cañón láser	Cañón láser



NOMBRE
Módulo I

UBICACIÓN
• Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Tierra / –

JEFAZO

Descripción:
Al igual que el Módulo D, este complemento incrementa enormemente el daño que causan los contraataques de su portador. Desafortunadamente, ninguno de estos módulos es débil frente a un elemento en particular. Extrae su magia curativa (para así guardar la tuya) durante la batalla e intenta robarle dosis de RST.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5100
10	6000
20	7000
41	9100

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Cura, Esna	–	Dosis de RST
20-29	Cura+, Esna	–	Dosis de RST
30-41	Cura++, Esna	–	Dosis de RST



NOMBRE
Módulo D

UBICACIÓN
• Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Tierra / –

JEFAZO

Descripción:
Aunque es incluso más peligroso que el Módulo I, éste no contiene magia curativa. Si tienes la Habilidad de comando Arrebatar, asegúrate de robarle dosis de FRZ. Como no puedes destruir totalmente a los Módulos, concentra tu ataque en la Unidad IB-8 cuando esté desconectada de ellos.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5100
10	6000
20	7000
41	9100

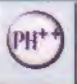
MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo	–	Dosis de FRZ
20-29	Piro+, Electro +, Hielo+	–	Dosis de FRZ
30-41	Piro++, Electro++, Hielo++	–	Dosis de FRZ



NOMBRE
Seifer (4ª vez)

JEFAZO



UBICACIÓN
- Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Veneno / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Seifer se cruza en tu camino por cuarta vez. Si tienes al G.F. Odín, te vas a llevar una sorpresa desagradable. Después de un pequeño incidente la batalla continúa... para ser interrumpido por otro pequeño incidente si logras sobrevivir lo suficiente. Finalmente, la batalla llega a su fin. Extrae y usa Aura si Seifer ha alcanzado el nivel 30 o superior.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	3700
20	17000
30	24000
45	34500

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo	Sal heroica, Sal Sagrada	Sal heroica, Sal Sagrada
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+	Sal heroica, Sal Sagrada	Sal heroica, Sal Sagrada
30-45	Piro++, Electro++, Hielo++, Aura	Sal heroica, Sal Sagrada	Sal heroica, Sal Sagrada



NOMBRE
Adel

JEFAZO

UBICACIÓN
- Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Sacro / –

Descripción:
Esta malvada bruja ha sido liberada de su prisión en el espacio. Tras quitarle a Rinoa toda la VIT, su ataque será devastador. Asegúrate de que curas completamente a tu grupo. Cuando aparezca un mensaje de magia concentrada, Adel soltará Artema. No uses Sanctus, ya que beneficiará a Adel. En lugar de eso, atácala con Aire.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	6000
20	25000
30	35000
46	51000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Hielo	–	Alma de Tábata
20-29	Piro+, Electro+, Hielo+	–	Alma de Tábata
30-46	Piro++, Electro++, Hielo++	–	Alma de Tábata



NOMBRE
Rinoa

JEFAZO

UBICACIÓN
- Esthar > Lunatic Pandora

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Esta no es una lucha contra Rinoa. El objetivo es ayudarle a que siga consciente. La batalla se dará por perdida cuando la VIT de Rinoa llegue a 0. Lanza Revitalia a Rinoa para siga ganando VIT. Escudo reducirá el daño causado por Adel.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	6021
20	6800
30	7500
46	9036

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Esna, Antimagia, Revitalia	–	Superelixir
20-29	Esna, Antimagia, Revitalia	–	Superelixir
30-46	Esna, Antimagia, Revitalia	–	Superelixir



NOMBRE
Bruja (1)

JEFAZO

UBICACIÓN
- Sala de comienzo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Serás desafiado por dos brujas de este tipo. Su magia no es muy peligrosa y se puede evitar con Espejo o invocando al G.F. Carbúnculo. Ataca a estos terribles adversarios físicamente y cura siempre a tus personajes, ya que la batalla se desarrollan ininterrumpidamente hasta que hayas derrotado a los tres tipos de brujas.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
45	3390

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
45	Piro++, Electro++, Hielo++	Piedra Fulgor, Piedra Sanctus, Piedra meteo, Piedra de Artema	Piedra meteo, Piedra de Artema



NOMBRE
Bruja (2)

JEFAZO

UBICACIÓN
- Sala de comienzo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Te enfrentarás a esta bruja con el tiempo limitado. Usa Doble, seguido de ataques mágicos. Intenta cerrar sus labios con Mutis y vigila tu VIT. Una vez que hayas derrotado a las brujas de los tipos uno y dos, aparecerá un tercer tipo de bruja.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
45	4496

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
45	Prisa, Doble	Piedra Fulgor, Piedra Sanctus, Piedra Meteo, Piedra de Artema	Piedra Meteo, Piedra de Artema



NOMBRE
Bruja (3)

JEFAZO



UBICACIÓN
- Sala de comienzo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Último reto en la Sala de comienzo. Tus personajes deben tener el VIT completo cuando la bruja empiece la cuenta atrás para desencadenar Artema. No se pueden usar Paro o Freno contra esta magia. Este peligroso adversario usa ataques físicos entre una cuenta atrás y otra.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
45	32500

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
45	Fulgor, Sanctus	Piedra Fulgor, Piedra Sanctus, Piedra Meteo, Piedra de Artema	Piedra Meteo, Piedra de Artema



NOMBRE
Gusano Ebis

UBICACIÓN
- Esthar > Desierto de Kayukbahr
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Agua / Aire
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Gusano gigante que usa ataques físicos y mágicos. Puedes evitar su látigo de arena lanzando Lévita a tus personajes. Este gusano es vulnerable a los ataques de Agua y Aire. Intenta obtener y usar Tornado.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	210
30	6750
60	14400
100	26000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Aero	Grava mágica, Piedra mágica, Molinete	Piedra mágica, Molinete
20-29	Aero	Piedra mágica, Roca mágica, Molinete	Molinete
30-100	Aero, Tornado, Seísmo	Molinete	Molinete



NOMBRE
Quimera



UBICACIÓN
- Esthar > Desierto de Kayukbahrt
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / –
Menos útil: Rayo / Aire

Descripción:
Terrible monstruo que sólo es vulnerable a Sacro. La cabeza de león usa ataques físicos, la cabeza de cabra magia de estado y la cabeza de dragón arroja Aqua. Consigue y utiliza Esna para eliminar cualquier cambio en el estado de tus personajes.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	352
30	12750
60	30000
100	60000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Agua, Electro, Esna	Agua cristal, Colmillo rojo	Colmillo rojo
20-29	Agua, Bio, Electro+, Esna	Agua cristal, Colmillo rojo, Trozo de estrella	Colmillo rojo
30-100	Agua, Bio, Electro++, Esna	Agua cristal, Colmillo rojo, Anillo de revitalia, Trozo de estrella	Colmillo rojo



NOMBRE
Seisojos

UBICACIÓN
- Esthar > Bosque de Grandidieri
- Galbadia > Isla más cerca del infierno

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Agua / Tierra
Menos útil: Veneno / Fuego

Descripción:
Este monstruo de seis ojos tiene una increíble cantidad de VIT y absorbe los ataques de Veneno y Fuego. Comprueba los enlaces de Ataque EST antes de entrar en el hábitat de Seisojos. Escudo disminuye el daño causado por algunos de los ataques del monstruo. Agua produce el doble de daño en Seisojos.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	10052
30	13750
60	22000
100	40000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Escudo, Coraza	Diente de dragón, Colmillo rojo, Pelo de dragón	Colmillo rojo
20-29	Piro+, Escudo, Coraza	Diente de dragón, Colmillo rojo, Colmillo informal	Colmillo rojo
30-100	Piro++, Antimagia, Escudo, Coraza	Colmillo rojo, Pelo de dragón, Trozo de estrella	Colmillo rojo



NOMBRE
Tomberi

UBICACIÓN
- Centra > Ruinas de Centra
- Castillo de Artemisa

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este discreto acompañante es, en realidad, muy fuerte. Se acerca a ti a pequeños pasos. Cuando llega a un personaje, le corta. Los Tomberis también usan un contraataque mágico. La forma más rápida de librarse de estas extrañas criaturas es invocando al G.F. Diablo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	15200
30	21000
60	27000
100	35000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Muerte	Cuchilla	Cuchilla
20-29	Muerte	Cuchilla	Cuchilla
30-100	Muerte	Cuchilla	Cuchilla



NOMBRE
Odín

JEFAZO GF

PH+

UBICACIÓN
- Centra > ruinas de Centra

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Debes vivir una aventura de tiempo limitado para llegar a conseguir a este legendario G.F. Después de descifrar algunos misterios (ver Paso a paso) debes enfrentarte y vencer a Odín antes de que el tiempo se termine. Él se mantendrá pasivo todo el tiempo. Si logras impresionarle lo suficiente, a partir de ahora siempre aparecerá para ayudar al equipo. De lo contrario, el juego terminará cuando se agote el tiempo disponible.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1300
30	10000
60	19000
100	31000

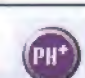
MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Paro, Muerte, Doble, Triple	Ultrapoción G.F.	Libro de la SUE
20-29	Paro, Muerte, Doble, Triple	Ultrapoción G.F.	Libro de la SUE
30-100	Paro, Muerte, Doble, Triple	Ultrapoción G.F.	Libro de la SUE



NOMBRE
Rey Tomberi

JEFAZO GF



UBICACIÓN
- Centra > Ruinas de Centra

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

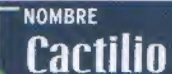
Descripción:
Si logras vencer consecutivamente a unos 20 Tomberis, aparecerá inmediatamente su rey después de la última batalla para enfrentarse a ti. Su magia es más poderosa y es capaz de invocar la lluvia. Adquiere su magia curativa por si les hace falta a tus personajes. El G.F. Diablo no tiene ningún efecto contra él.

EJEMPLOS DE VIT

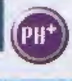
NV	VIT
1	2500
30	75000
60	150000
100	250000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Muerte, Cura, Vida	Corona real	–
20-29	Muerte, Cura+, Vida	Corona real	–
30-100	Muerte, Cura++, Lázaro+	Corona real	–



Cactilio



NOMBRE
Cactilio

UBICACIÓN
- Isla Cactilio

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Agua / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Es un hombre cactus que actúa corriendo, intentando de este modo escapar de las batallas. Los Cactilios suelen aparecer en grupo y atacan con agujas, disminuyendo en 1000 el VIT de su objetivo. Arrebátales Prisa, pues te será muy útil para vencer a monstruos más difíciles.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	202
30	350
60	680
100	1400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Prisa	Espina de cactus, Botines raudos	Espina de cactus
20-29	Prisa	Espina de cactus, Botines raudos	Espina de cactus
30-100	Prisa	Espina de cactus, Botines raudos	Espina de cactus

Cactilión

NOMBRE
Cactilión

JEFAZO, GF



UBICACIÓN
- Isla Cactilio

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Agua / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este hombre cactus gigante es mucho más grande que los demás Cactilios. Asegúrate de que todos tus personajes puedan usar objetos o magias curativos antes de enfrentarte a él. Cuando ataca con agujas provoca un daño de 10.000 VIT, dejando inevitablemente K.O. a su objetivo. Cuando Cactilión cae sobre su objetivo, también le produce mucho daño. Prepárate para una larga batalla.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	6000
30	180000
60	360000
100	600000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Fusión, Gravedad, Tornado	Anillo de Gaea	Espina de cactus
20-29	Fusión, Gravedad, Tornado	Anillo de Gaea	Espina de cactus
30-100	Fusión, Gravedad, Tornado	Anillo de Gaea	Espina de cactus

Bahamut



NOMBRE
Bahamut

JEFAZO, GF



UBICACIÓN
- Isla de investigación submarina: laboratorio

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Rayo / Aire

Descripción:
Este es un G.F. muy poderoso. Tendrás que luchar contra él inmediatamente después de haberlo hecho contra Grandes Dragones en el centro de investigación. Aplica Tiniebla para disminuir el efecto de sus ataques y protege a tu equipo con Escudo. Al menos uno de tus personajes debe tener Defensa EST muy alto. Acumula objetos curativos antes de entrar en el centro de investigación.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	10800
30	34000
60	58000
100	90000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

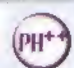
NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Arrebato, Cura++, Lázaro+, Antimagia	Brazal de titán	Brazal de titán
20-29	Arrebato, Cura++, Lázaro+, Antimagia	Brazal de titán	Brazal de titán
30-100	Arrebato, Cura++, Lázaro+, Antimagia	Brazal de titán	Brazal de titán

Arma Artema



NOMBRE
Arma Artema

JEFAZO, contiene G.F.



UBICACIÓN
- Ruinas oceánicas

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Enemigo letal muy difícil de vencer. Entre otros, este legendario monstruo usa un ataque que produce un daño de 9999 VIT a su objetivo. Mantén a tus personajes curados y equipados y no olvides utilizar el **G.F. Edén.** Esta es una de las batallas más duras del juego, sobre todo porque tendrás que luchar contra otros monstruos antes de llegar a Arma de Artema.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	51100
30	83000
60	116000
100	160000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Revitalia, Antimagia, Artema, **Edén**	Piedra de Artema	Tres estrellas
20-29	Revitalia, Antimagia, Artema, **Edén**	Piedra de Artema	Tres estrellas
30-100	Revitalia, Antimagia, Artema, **Edén**	Piedra de Artema	Tres estrellas



NOMBRE
OVNI

JEFAZO

UBICACIÓN
- Esthar > Bosque de Grandidieri (meseta del norte)

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Este objeto volador no identificado aparecerá después de que lo hayas visto en cuatro sitios diferentes en el mundo. Lo verás incluso si la habilidad Ningún encuentro está enlazado. No tendrás que luchar. Después de que OVNI haya explotado, verás a su pequeño piloto en otro lugar (ver a continuación).

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	121
30	1600
60	4900
100	12100

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Gravedad	Égida	–
20-29	Gravedad	Égida	–
30-100	Gravedad	Égida	–



NOMBRE
Alienígena

JEFAZO

UBICACIÓN
- Balamb > Llanura de Arklad

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Combate a este pequeño alienígena si no tienes más remedio; conseguirás un Acelerador (a menos que uses la habilidad de comando Engullir); Si decides ayudarle, te dará su carta a cambio de tu Elixir.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	10
30	10
60	10
100	10

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Cura	Acelerador	–
20-29	Piro+, Electro+, Cura+	Acelerador	–
30-100	Piro++, Electro++, Cura++	Acelerador	–



NOMBRE
Andro / Esfinge

JEFAZO



UBICACIÓN
Castillo de Artemisa > Vestíbulo

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Sacro / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Tras perder todo su VIT, Andro se transforma en Esfinge. Con su forma primera, este monstruo usa ataques mágicos. Con su segunda forma lanza distintos tipos de magias de estado. Sacro causa el doble de daño que los ataques normales.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	10000
30	10000
60	10000
100	10000

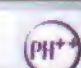
MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Piro, Electro, Cura	Superelixir	Elixir
20-29	Piro+, Electro+, +	Superelixir	Elixir
30-100	Piro++, Electro++, Cura++	Superelixir	Elixir



NOMBRE
Neodragón

JEFAZO



UBICACIÓN
- Castillo de Artemisa > Bodega

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Fuego / Frío
Menos útil: Rayo / Tierra

Descripción:
Esta arma biológica con aspecto de dragón es vulnerable unas veces a Fuego y otras a Frío, así que presta atención cuando luches contra ella. Si le atacas con Frío, Neodragón se volverá vulnerable a Fuego, y viceversa. Los ataques con otros elementos darán lugar a un poderoso contraataque.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	2400
20	10000
40	18000
51	22400

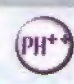
MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Prisa, Tornado, Tiniebla	Motor de cohete	–
20-29	Prisa, Tornado, Tiniebla	Motor de cohete	–
30-51	Prisa, Tornado, Tiniebla	Motor de cohete	–



NOMBRE Cristalino

JEFAZO



UBICACIÓN
- Castillo de Artemisa > Balcón

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Frío / Tierra

Descripción:
A pesar de su apariencia cristalina, este es un monstruo difícil de derrotar. Lanza ataques físicos con la garra derecha o mágicos con la garra central. Cura a tu grupo a medida que se desarrolle la lucha, ya que Cristalino usará Artema justo antes de ser vencido.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5200
20	9000
30	11000
55	16000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Sanctus	Papiro def. ELM	–
20-29	Sanctus	Papiro def. ELM	–
30-55	Sanctus	Papiro def. ELM	–



NOMBRE Dolmen

JEFAZO



UBICACIÓN
- Castillo de Artemisa > Sala de los cuadros

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Este es un monstruo que utiliza ataques físicos muy dañinos. Extrae y aplica Fusión para aumentar tus posibilidades y reducir el VIT de Dolmen rápidamente. Los ataques de Aire le producen el doble de daño que otros Ataques elementales.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	5555
20	15250
30	20425
56	34114

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Fusión	Papiro atq. ELM	–
20-29	Fusión	Papiro atq. ELM	–
30-56	Fusión	Papiro atq. ELM	–



NOMBRE Minimen

JEFAZO

UBICACIÓN
- Castillo de Artemisa > Sala de los cuadros

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: Aire / –
Menos útil: Tierra / –

Descripción:
Soldado mecánico invocado por Dolmen. Minimen usa ataques similares a los de Dolmen, pero tiene mucho menos VIT. Después de la batalla anterior, Minimen no debe suponer un gran obstáculo si mejoras tus defensas. Intenta robar su Piedra Meteo.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	1010
20	1150
30	1750
56	3128

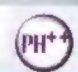
MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Esna, Antimagia	–	Piedra Meteo
20-29	Esna, Antimagia	–	Piedra Meteo
30-56	Esna, Antimagia	–	Piedra Meteo



NOMBRE Gigante

JEFAZO



UBICACIÓN
- Castillo de Artemisa > Mazmorra

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

Descripción:
Temible máquina de guerra a la que debes atacar con Fusión y Gravedad. Los demás ataques apenas surten efecto. A veces Gigante pierde el arma cuando resulta alcanzado. Después usará un ataque físico devastador que podrá derrotarte aunque lo ciegues.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	30000
20	30000
40	30000
52	30000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Gravedad	Coraza diamante	–
20-29	Gravedad	Coraza diamante	–
30-52	Gravedad	Coraza diamante	–



NOMBRE
Gargantúa

ACIÓN
• Castillo de Artemisa › sala de armas

AQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: – / –

JEFAZO



Descripción:
Este enorme monstruo no muestra debilidad a los ataques elementales, pero puedes combatirle con Zombi y luego usar objetos de recuperación, como Cola de Fénix para disminuir su nivel de VIT. Cura a tus personajes cuando la magia de estado de Gargantúa haga efecto.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	10100
20	12000
40	14000
54	15400

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Bio, Seísmo, Espejo	Manilla de Osiris	–
20-29	Bio, Seísmo, Espejo	Manilla de Osiris	–
30-54	Bio, Seísmo, Espejo	Manilla de Osiris	–

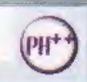


NOMBRE
Catoblepas

UBICACIÓN
• Castillo de Artemisa › Cámara del Tesoro

AQUES ELEMENTALES
Más útil: Tierra / Agua
Menos útil: Rayo / –

JEFAZO



Descripción:
Este pariente lejano de Bégimo ataca con los elementos Frío y Rayo. Une Defensa ELM con Electro antes de la batalla. Tus ataques de Tierra y Agua le causarán el doble de daño. Cura a tu equipo cuando veas que se acerca el final de la batalla. Catoblepas desatará un devastador ataque antes de ser vencido.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	10500
30	25000
60	40000
100	60000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Meteo	Ataque EST	–
20-29	Meteo	Ataque EST	–
30-100	Meteo	Ataque EST	–



NOMBRE
Tiamant

UBICACIÓN
Castillo de Artemisa › Torre del reloj

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Tierra / Aire

JEFAZO



Descripción:
Tiamant es un antiguo G.F. que ahora forma parte de Artemisa. Une Defensa ELM con Piro para combatirle. Escudo protegerá a tu equipo, y Freno te dará más tiempo para reaccionar. No utilices los ataques de Rayo, Tierra o Aire. Adquiere Fulgor si puedes.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	21200
20	44000
40	68000
58	89600

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Fulgor	Papiro def. EST	–
20-29	Fulgor	Papiro def. EST	–
30-58	Fulgor	Papiro def. EST	–



NOMBRE
Ente Omega

UBICACIÓN
• Castillo de Artemisa › Capilla

ATAQUES ELEMENTALES
Más útil: – / –
Menos útil: Todos / Todos

JEFAZO



Descripción:
La madre de todos los monstruos. Ente Omega absorbe todas las magias y ataques elementales. Su ataque de llamas causa un daño de 9998 VIT a todos los miembros del equipo. Ésta es seguramente la batalla más difícil de toda la aventura.

EJEMPLOS DE VIT

NV	VIT
1	111105
30	408500
60	725000
100	1161000

MAGIA Y OBJETOS ADQUIRIBLES

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Fulgor, Sanctus, Meteo, Artema	Tres estrellas	–
20-29	Fulgor, Sanctus, Meteo, Artema	Tres estrellas	–
30-100	Fulgor, Sanctus, Meteo, Artema	Tres estrellas	–

¿Qué son los objetos?

Un objeto es algo que puedes recoger de diversas maneras y utilizar para distintas finalidades. Los objetos que se hayan obtenido aparecerán en la lista que se abre al seleccionar el submenú "Objetos" en el menú principal. Existen dos excepciones a destacar: "Cartas", que aparecen en el submenú independiente "Carta" y la Revista de Timber Maniacs, cuyos números aparecerán en la red de la escuela del Jardín de Balamb después de un acontecimiento concreto. Ambos tipos de objetos se explican más adelante. Puedes tener hasta 100 objetos de cada tipo a la vez. El exceso de objetos ganados se elimina automáticamente.

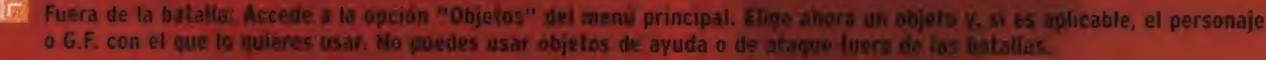
Cómo conseguir objetos:

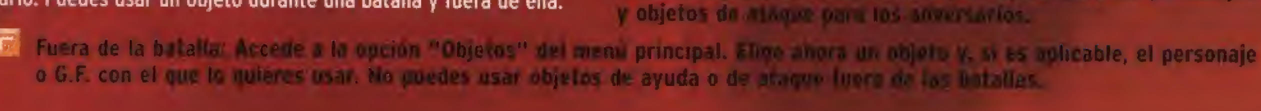
- **Ganando batallas. Aquellos objetos que un monstruo deje caer pasarán automáticamente a tu inventario (consulta el capítulo "Monstruos").**
- **Robándoselos a los adversarios durante la batalla con el comando de la Habilidad "arrebatar" (consulta el capítulo "Enlaces"). Si consultas la tabla del capítulo "Monstruos", verás que a veces cuándo robas a los monstruos se consiguen objetos que el adversario no dejaría caer en condiciones normales.**
- **Comprándolos en tiendas o a vendedores ambulantes (ver más adelante).**
- **Encontrándolos. Esto ocurre muy pocas veces, pero es posible recoger objetos en ciertos lugares. En algunos sitios también se pueden conseguir sugerencias que muestran el camino hacia tesoros que se pueden buscar (consulta el capítulo "Secretos").**
- **Recibiéndolos de alguien. A veces, cuando resuelves una tarea en particular o simplemente cuando hablas con una persona concreta en una situación especial, recibes un objeto que más tarde será útil. Esto no es muy frecuente (consulta "Paso a paso").**
- **Produciéndolos a partir de otros objetos o de cartas (ver más adelante).**

Uso de objetos

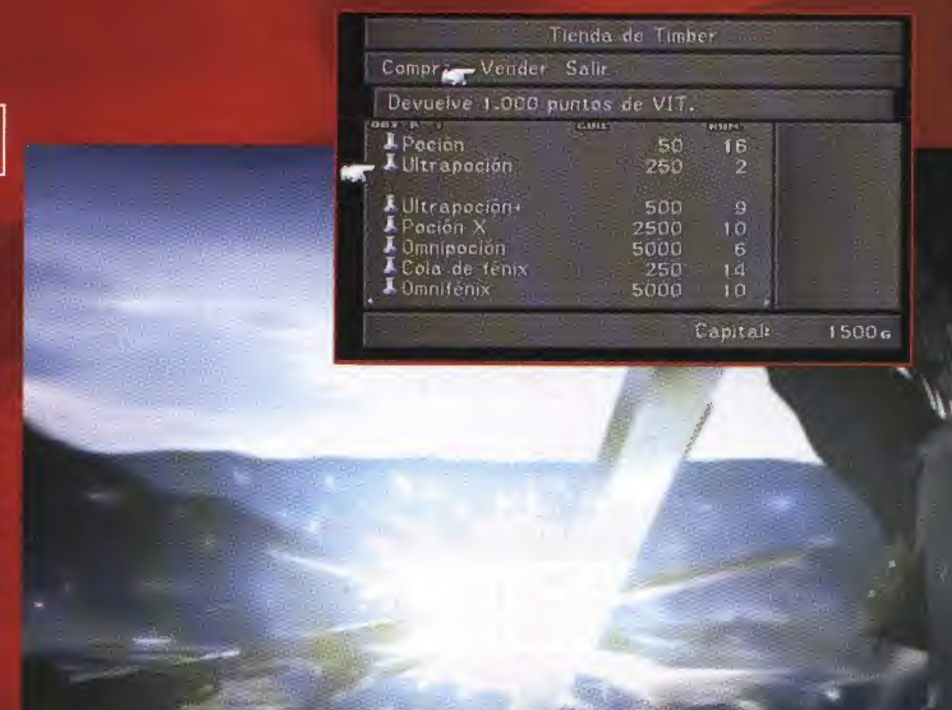
Cuando se usa un objeto, éste cumple su función y desaparece; a continuación se resta una unidad de la cantidad de ese objeto en el inventario. Por ejemplo, si quieres que todo tu equipo recupere la totalidad de VIT en el mapa del mundo, usa una Tienda de lona. Después de utilizarla, tendrás una Tienda de lona menos en tu inventario. Puedes usar un objeto durante una batalla y fuera de ella.

- **Durante una batalla: El personaje necesita enlazar el comando de un "Objeto" antes de la batalla. Para ello, abre el submenú "Habilidades" y escoge la opción "Enlazar" del menú principal. Sólo puedes usar ciertos objetos durante la batalla: objetos de recuperación y de ayuda para los personajes y objetos de ataque para los adversarios.**





- **Fuera de la batalla: Accede a la opción "Objetos" del menú principal. Elige ahora un objeto y, si es aplicable, el personaje o G.F. con el que lo quieres usar. No puedes usar objetos de ayuda o de ataque fuera de las batallas.**



Producción de objetos

A muchos objetos se les pueden dar diferentes usos; la mayoría de ellos se pueden producir, convirtiéndose en otros objetos o en magias con la ayuda de varias Habilidades de producción; esto se hace fuera de la batalla. Por ejemplo, "Dosis de RAP" puede utilizarse para incrementar en uno el parámetro de rapidez de un personaje. Sin embargo, si refinas dos "Dosis de RAP" también puedes producirlas en "Libro de la RAP". Cuando lo hagas, un G.F. aprenderá la Habilidad "Enlace RAP". Diez "Libros de la RAP" también se pueden producir en un "Motor de jet", que permite a un G.F. aprender la Habilidad "RAP +20%". Existen múltiples conexiones entre objetos con los que se pueden conseguir muchas cosas.

Tipos de objetos

El juego distingue entre varios tipos de objetos:



OBJETOS DE RECUPERACIÓN

- Objetos de recuperación para curar o revivir a personajes (ej. Panacea, Ultrapoción, Cola de Fénix).

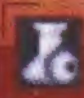


OBJETOS DE AYUDA Y ATAQUE

- Objetos de ataque con el mismo efecto que las magias relacionadas (ej. una Piedra Meteo tiene el mismo efecto que la magia Meteo). Éstos no abundan.
- Objetos de ayuda, que ayudan a incrementar el poder de lucha o defensa del equipo sin dañar directamente al adversario (ej. la Sal heroica hace a un personaje invencible durante un corto periodo de tiempo; una Piedra Escudo tiene el mismo efecto que la magia Escudo). Estos objetos tampoco abundan.



OBJETOS DE GRUPO, QUE CURAN A TODOS LOS PERSONAJES Y/O G.F. (EJ. TIENDA DE LONA, CHALÉ)



OBJETOS PARA CURAR Y REVIVIR A LOS G.F. O PARA HACERLES APRENDER CIERTAS HABILIDADES

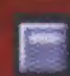


MUNICIÓN (EMPLEADA PARA LOS DISPAROS DEL ATAQUE ESPECIAL DE IRVINE)



VARIOS:

- Objetos sin uso directo, pero que se pueden producir en magias u otros objetos (ej. Colmillo venenoso, Hueso jurásico).
- Objetos que hacen que Quistis aprenda nuevas técnicas de Ataques Especiales (ej. Tela de araña).
- Objetos para aumentar el grado de las armas (éstos pueden ser cualquiera de las dos subcategorías de arriba).
- Objetos clave (consulta más abajo,ej. Carta de la bruja, Lámpara mágica).
- Objetos que aumentan los parámetros de los personajes (ej., Dosis de VIT).



REVISTAS

- Proporcionan los conocimientos que se necesitan para mejorar las armas.
- Otorgan a Zell nuevas técnicas de Ataques Especiales.
- Otorgan a Angelo (Rinoa) nuevas técnicas de Ataques Especiales.
- Dan consejos sobre acontecimientos especiales.

Hay dos tipos de objetos que no aparecen en el inventario pero que, aun así, cuentan como objetos durante el juego:

Revista de Timber Maniacs: Encontrarás viejos números de esta revista por todo el mundo. Al contrario de lo que sucede con las otras revistas, no se pueden utilizar (ej. Leer) en el inventario. En su lugar estará disponible un sumario del contenido de cada número para su lectura en el terminal de estudio de Squall en el Jardín de Balamb después de un acontecimiento particular en el disco 2.



Cartas: Estas se pueden obtener ganando a Triple Triad, ganando batallas a veces (consulta el capítulo "Cartas") o cambiando monstruos por cartas con el comando de la Habilidad "Carta" (consulta el capítulo "Enlaces"). No se pueden comprar ni vender. Como las cartas cumplen una función práctica que tiene que ver con este capítulo (pueden convertirse en valiosos objetos), se incluyen aquí además de aparecer en el capítulo "Cartas".

Objetos en el juego

TIPO DE OBJETO: *Objetos de recuperación*

Nombre	Uso
Poción	Restaura 200 VIT a un personaje
Poción+	Restaura 400 VIT a un personaje
Ultrapoción	Restaura 1.000 VIT a un personaje
Ultrapoción+	Restaura 2.000 VIT a un personaje
Poción X	Restaura por completo los VIT de un personaje
Omnipoción	Restaura 1.000 VIT a todos los miembros del grupo
Cola de Fénix	Revive a un personaje que ha sido derrotado
Omnifénix	Revive a todos los miembros derrotados del equipo
Elixir	Restaura todos los VIT y cura todas las anomalías de estado de un personaje
Superelixir	Restaura todos los VIT y cura todos los estados alterados de los miembros del equipo Antidote
Antídoto	Cura del veneno
Aguja de oro	Cura de Piedra
Colirio	Cura del Ceguera
Hierba del eco	Cura del Mudez
Agua bendita	Cura los estados de Zombi y de la Maldición
Panacea	Cura estados alterados
Panacea+	Cura estados alterados y efectos mágicos

TIPOS DE OBJETO: *Objetos de ataque*

Nombre	Uso
Piedra Aura	Tiene los mismos efectos que "Aura"; se puede utilizar Ataques Especiales más a menudo
Piedra Muerte	Tiene los mismos efectos que la magia "Muerte", si aciertas, el objetivo cae al momento
Piedra Sanctus	Tiene los mismos efectos que la magia "Sanctus", el objetivo recibe daños Sanctus
Piedra Fulgor	Tiene los mismos efectos que la magia "Fulgor", causa daños no elementales
Piedra Meteo	Tiene los mismos efectos que la magia "Meter"; un personaje escogido al azar recibe daños no elementales
Piedra Artema	Tiene los mismos efectos que la magia "Artema", los adversarios sufren daños no elementales
Verdura Gysahl	Convoca al G.F. Boko si Chocopeque lo ha hecho accesible en un bosque de los chocobos
Ala de Fénix	Convoca al G.F. Fénix

TIPOS DE OBJETO: *Objetos de ayuda*

DESCRIPCIÓN: OBJETOS DE AYUDA

Nombre	Uso
Sal heroica beta	A veces hace que el personaje sea invencible durante un rato
Sal heroica	Hace que el personaje se invencible durante un rato
Sal sagrada beta	Hace que todos los miembros del equipo sean invencibles durante un rato
Sal sagrada	Hace que todos los miembros del equipo sean invencibles durante un rato
Piedra Coraza	Tiene los mismos efectos que la magia "Coraza", reduce los daños recibidos por una magia a la mitad.
Piedra Escudo	Tiene los mismos efectos que la magia "Escudo", reduce los daños físicos recibidos a la mitad

TIPOS DE OBJETO: *Objetos de grupo*

Nombre	Uso
Tienda de lona	Restaura los VIT de todos los miembros del equipo y cura sus anomalías de estado
Caseta	Restaura todos los VIT de todos los G.F.
Chalé	Restaura los VIT de todos los miembros del equi po y de los G.F. y cura sus estados alterados

TIPOS DE OBJETO: *Munición (para los disparos Ataques Especiales de Irvine)*

Nombre	Uso
Bala común	Bala normal
Bala expansiva	Bala que ataca a todos los enemigos
Bala negra	Bala con efecto que cambia de estado
Bala pírica	Bala con elemento fuego
Bala de poder	Bala que es tres veces más poderosa que una bala normal
Bala rápida	Bala muy rápida
Bala antitanque	Bala que penetra en las armaduras
Bala iónica	Bala con energía dentro

TIPOS DE OBJETO: *relacionados con los G.F. (consulta "Habilidades" en el capítulo "Enlaces" para ver las habilidades de los G.F.)*

Nombre	Uso
Poción G.F.	Restaura 200 VIT a un G.F.
Ultrapoción G.F.	Restaura 1.000 VIT a un G.F.
Omnipoción G.F.	Restaura 1.000 VIT a todos los G.F.
Resucitador G.F.	Revive a un G.F. después de ser derrotado
Cáliz bautismal	Te permite cambiar el nombre de un G.F.
Sal amnésica	Hace que un G.F. olvide una habilidad
Libro de la VIT	Un G.F. aprende la habilidad "ENLACE VIT"
Libro de la FRZ	Un G.F. aprende la habilidad "Enlace FRZ"
Libro de la RST	Un G.F. aprende la habilidad "Enlace RST"
Libro de magia	Un G.F. aprende la habilidad "Enlace PM"
Libro del ESP	Un G.F. aprende la habilidad "Enlace ESP"
Libro de la RAP	Un G.F. aprende la habilidad "Enlace RAP"
Libro de la SUE	Un G.F. aprende la habilidad "Enlace SUE"
Égida	Un G.F. aprende la habilidad "Enlace EVS"
Papiro atq. ELM	Un G.F. aprende la habilidad "Enl. ataque. ELM"
Papiro def. ELM	Un G.F. aprende la habilidad "Enl. def. ELM x4"
Papiro atq. EST	Un G.F. aprende la habilidad "Enl. Ataque. EST"
Papiro def. EST	Un G.F. aprende la habilidad "Enl. Def. ESTx4"
Piedra Rosetta	Un G.F. aprende "4 habilidades"
Libro de magia	Un G.F. aprende la habilidad "Magia"
Libro de los G.F.	Un G.F. aprende la habilidad "G.F."
Libro extracción	Un G.F. aprende la habilidad "Extraer"
Libro objetos	Un G.F. aprende la habilidad "Objeto"
Alma lúdica	Un G.F. aprende la habilidad "Carta"
Anillo de cura	Un G.F. aprende la habilidad "Recuperar"
Alma de Fénix	Un G.F. aprende la habilidad "Resucitar"
Estetoscopio	Un G.F. aprende la habilidad "Sanar"
Alma de Bom	Un G.F. aprende la habilidad "Kamikaze"
Olla del hambre	Un G.F. aprende la habilidad "Engullir"
Tubo de hierro	Un G.F. aprende la habilidad "Magia G.F. +10%"
Polvo estelar	Un G.F. aprende la habilidad "Magia G.F. +20%"
Energía pura	Un G.F. aprende la habilidad "Magia G.F. +30%"
Alma de Tábata	Un G.F. aprende la habilidad "Magia G.F. +40%"
Malla de vida	Un G.F. aprende la habilidad "VIT G. F. +10%"
Malla de plata	Un G.F. aprende la habilidad "VIT G. F. +20%"
Coraza de oro	Un G.F. aprende la habilidad "VIT G. F. +30%"
Coraza diamante	Un G.F. aprende la habilidad "VIT G. F. +40%
Anillo de Enoc	Un G.F. aprende la habilidad "VIT +20%"
Anillo de gigante	Un G.F. aprende la habilidad "VIT +40%"
Anillo de Gaia	Un G.F. aprende la habilidad "VIT +80%"
Cinto de fuerza	Un G.F. aprende la habilidad "FRZ +20%"
Brazal de poder	Un G.F. aprende la habilidad "FRZ +40%
Brazal de titán	Un G.F. aprende la habilidad "FRZ +60%"
Caparazón	Un G.F. aprende la habilidad "RST +20%"
Orichalcum	Un G.F. aprende la habilidad "RST +40%"
Adamantino	Un G.F. aprende la habilidad "RST +60%"
Manilla de Lun	Un G.F. aprende la habilidad "ESP +20%"
Manilla de fuerza	Un G.F. aprende la habilidad "ESP +40%"
Manilla de Osiris	Un G.F. aprende la habilidad "ESP +60%"
Tiara mágica	Un G.F. aprende la habilidad "PM +20%"
Corona de Juno	Un G.F. aprende la habilidad "PM +40%"
Corona real	Un G.F. aprende la habilidad "PM +60%"
Motor de jet	Un G.F. aprende la habilidad "RAP +20%"
Motor de cohete	Un G.F. aprende la habilidad "RAP +40%"
Manto de luna	Un G.F. aprende la habilidad "Autoescudo"
Manto de hierro	Un G.F. aprende la habilidad "Autocoraza"
Manto de luz	Un G.F. aprende la habilidad "Autoespejo"
Acelerador	Un G.F. aprende la habilidad "Autoprisa"
Alma monacal	Un G.F. aprende la habilidad "Contraataque"
Alma guerrera	Un G.F. aprende la habilidad "Proteger"
Diploma médico	Un G.F. aprende la habilidad "Saber Médico"
Cien espinas	Un G.F. aprende la habilidad "Devolver daño"
Tres estrellas	Un G.F. aprende la habilidad "3 magias por 1"

TIPOS DE OBJETO: *Varios*

Descripción: Objetos con varios usos (producir, incrementar la compatibilidad con los G.F., etc.)

Nombre	Uso
Grava mágica	Piedra con un poco de poder mágico
Piedra mágica	Piedra con poder mágico
Roca mágica	Piedra con poder mágico débil
Antena de Ochú	Antena fuerte y flexible
Agua de vida	Agua con fuerza vital
Ala de Cocatoris	Pluma con el poder de petrificar
Polvo de zombi	Polvo con estado de zombi
Botines raudos	Botines que te hacen sentir más ligero
Uña puntiaguda	Uña larga y afilada
Tornillo	Se usa para reconstruir armas
Hoja de sierra	Hoja con sierra
Hoja de Unipladio	Hoja larga y afilada
Diente sangriento	Diente que hace atacar a los vampiros
Piedra del vigor	Piedra con moral en su interior
Sable traidor	Sable que traiciona a los aliados
Polvo somnífero	Polvo que adormece
Anillo de vida	Anillo con fuerza vital
Diente de dragón	Diente del dragón con fuerza de recuperación
Trozo de Bom	Piedra con el elemento Piro
Colmillo rojo	Colmillo de dragón con el elemento Piro
Aire antártico	Viento con el elemento Hielo dentro
Aire ártico	Viento fuerte con elemento Hielo
Piedra dínamo	Piedra con elemento resplandeciente
Pluma	Pluma de pájaro que flota en el aire
Colmillo venenoso	Colmillo venenoso de monstruo
Bola de hierro	Bola con poder gravitatorio
Piedra lunar	Piedra con monstruos viviendo dentro
Hueso jurásico	Hueso de dinosaurio grande
Molinete	Molinete con energía de aire absorbida
Piel de dragón	Piel de dragón duradera
Aleta de pez	Aleta del habitante de los arenales
Uña de dragón	Aleta muy dura de dragón
Polvo del silencio	Polvo con efecto Mutis
Polvo venenoso	Polvo con efectos venenosos
Alma en pena	Alma que contiene estado de muerte
Cuchilla	Cuchillo de Tonberi
Espina de cactus	Espina de Cactilio
Piedra del sabio	Piedra con poderes místicos
Combustible	Combustible para un coche de alquiler
Carné mascotas	Cambia el nombre de los G.F.
Anillo nupcial	Incrementa la compatibilidad con todos los G.F.

INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

objetos

TIPOS DE OBJETO: *Varios*

DESCRIPCIÓN: OBJETOS QUE HACEN QUE QUISTIS APRENDA NUEVAS TÉCNICAS DE ATAQUES ESPECIALES

Nombre	Uso
Tela de araña	Quistis aprende magia azul, "Megavibración" (Técnica de Ataque Especial)
Trozo de coral	Quistis aprende magia azul, "Electroshock" (Técnica de Ataque Especial)
Uña maldita	Quistis aprende magia azul, "Muerte nivel ?" (Técnica de Ataque Especial)
Agujero negro	Quistis aprende magia azul, "Desintegrador" (Técnica de Ataque Especial)
Agua cristal	Quistis aprende magia azul, "Vaho acuático" (Técnica de Ataque Especial)
Misil	Quistis aprende magia azul, "Micromisiles" (Técnica de Ataque Especial)
Fluido misterioso	Quistis aprende magia azul, "Lluvia ácida" (Técnica de Ataque Especial)
Bioametralladora	Quistis aprende magia azul, "Biometralla" (Técnica de Ataque Especial)
Pelo de dragón	Quistis aprende magia azul, "Llamarada" (Técnica de Ataque Especial)
Tentáculo Molbol	Quistis aprende magia azul, "Aliento fétido" (Técnica de Ataque Especial)
Rumor del viento	Quistis aprende magia azul, "Viento blanco" (Técnica de Ataque Especial , Uña maldita)
Cañón láser	Quistis aprende magia azul, "Láser autoguiado" (Técnica de Ataque Especial)
Blindaje	Quistis aprende magia azul, "Barrera total" (Técnica de Ataque Especial)
Generador	Quistis aprende magia azul, "Rayo bomba" (Técnica de Ataque Especial)
Materia oscura	Quistis aprende magia azul, "Onda expansiva" (Técnica de Ataque Especial)

TIPOS DE OBJETO: *Varios*

DESCRIPCIÓN: OBJETOS QUE MEJORAN LOS PARÁMETROS DE UN PERSONAJE

Nombre	Uso
Dosis de VIT	Incrementa la VIT
Dosis de FRZ	Incrementa la FRZ
Dosis de RST	Incrementa la RST
Dosis de PM	Incrementa el PM
Dosis de ESP	Incrementa el ESP
Dosis de RAP	Incrementa la RAP
Dosis de SUE	Incrementa la SUE

TIPOS DE OBJETO: *Varios*

DESCRIPCIÓN: OBJETOS CLAVE

Nombre	Uso
"Mil Novias"	Revista verde
Carta de la bruja	Carta de presentación de Edea
Anillo de Salomón	Anillo viejo y misterioso
Lámpara mágica	Salva antes de usarlo (despierta a Diablo)

TIPOS DE OBJETO: *Revista*

Nombre	Uso
"Armas" núm. 1	Revista de investigación sobre armas (contiene los conocimientos necesarios para mejorar armas)
"Armas" Marzo	Revista de investigación sobre armas (contiene los conocimientos necesarios para mejorar armas)
"Armas" Abril	Revista de investigación sobre armas (contiene los conocimientos necesarios para mejorar armas)
"Armas" Mayo	Revista de investigación sobre armas (contiene los conocimientos necesarios para mejorar armas)
"Armas" Junio	Revista de investigación sobre armas (contiene los conocimientos necesarios para mejorar armas)
"Armas" Julio	Revista de investigación sobre armas (contiene los conocimientos necesarios para mejorar armas)
"Armas" Agosto	Revista de investigación sobre armas (contiene los conocimientos necesarios para mejorar armas)
"Karateka" 001	Revista para luchadores (contiene técnica de Ataque Especial para Zell)
"Karateka" 002	Revista para luchadores (contiene técnica de Ataque Especial para Zell)
"Karateka" 003	Revista para luchadores (contiene técnica de Ataque Especial para Zell)
"Karateka" 004	Revista para luchadores (contiene técnica de Ataque Especial para Zell)
"Karateka" 005	Revista para luchadores (contiene técnica de Ataque Especial para Zell)
"Hocicos" N. 1	Revista para los amantes de los perros (contiene técnica de Ataque Especial para Angelo y Rinoa)
"Hocicos" N. 2	Revista para los amantes de los perros (contiene técnica de Ataque Especial para Angelo y Rinoa)
"Hocicos" N. 3	Revista para los amantes de los perros (contiene técnica de Ataque Especial para Angelo y Rinoa)
"Hocicos" N. 4	Revista para los amantes de los perros (contiene técnica de Ataque Especial para Angelo y Rinoa)
"Hocicos" N. 5	Revista para los amantes de los perros (contiene técnica de Ataque Especial para Angelo y Rinoa)
"Hocicos" N. 6	Revista para los amantes de los perros (contiene técnica de Ataque Especial para Angelo y Rinoa)
"Expediente F" 1	Revista de los misterios del mundo (contiene sugerencias sobre el G.F. Tren maldi)
"Expediente F" 2	Revista de los misterios del mundo (contiene sugerencias sobre el G.F. Tren maldi)
"Expediente F" 3	Revista de los misterios del mundo (contiene sugerencias sobre el G.F. Tren maldi)
"Expediente F" 4	Revista de los misterios del mundo (contiene sugerencias sobre el G.F. Tren maldi)

Objetos disponibles en tiendas

Algunos objetos están en venta en las tiendas del mundo. La mayoría de objetos se vende sin límite de cantidad. Sin embargo, algunos sólo se pueden comprar si se dispone de la Habilidad "Buen cliente". La mayoría de estos objetos sólo se venderán en una ocasión. Con la Habilidad "Tiendas a pedido" puedes entrar a todas las tiendas del mundo y acceder a una tienda de Esthar que anteriormente estaba cerrada. La Habilidad "Regatear" reduce en un cuarto el precio de los objeto. (Los precios de las tablas siguientes son los precios normales.) "Vender más caro", otra Habilidad, te permite vender objetos a un precio superior al normal. Todas estas opciones se encuentran en el menú Habilidades, lo cual quiere decir que una vez que un G.F. haya aprendido una habilidad, ésta estará disponible usando la opción "Habilidad" del menú principal (consulta la sección "Habilidades" en el capítulo "Enlaces"). No necesitas enlazarla.

TIENDA

BALAMB, TIMBER, DOLLET, CIUDAD DE DELING, F.H., WINHILL, ESTUDIANTE EN LA ZONA DE ENTRENAMIENTO DEL JARDÍN DE BALAMB

OBJETO	PRECIO EN GIL
Poción	100
Ultrapoción	500
Cola de Fénix	500
Antídoto	100
Colirio	100
Aguja de oro	100
Hierba del eco	100
Agua bendita	100
Panacea	1.000
Tienda de lona	1.000
Combustible	3.000
Bala común	20
Bala expansiva	40
Poción G.F.	200
*Ultrapoción G.F.	600
Resucitador G.F.	500

TIENDA

TIENDA DE ANIMALES DE TIMBER

OBJETO	PRECIO EN GIL
Poción G.F.	200
Ultrapoción G.F.	600
Resucitador G.F.	500
Caseta	1.000
Libro de magia	5.000
Libro de los G.F.	5.000
Libro extracción	5.000
Libro objetos	5.000
Sal amnésica	1.000
*Libro de la VIT	10.000
*Libro de la FRZ	10.000
*Libro de la RST	10.000
*Libro de magia	10.000
*Libro del ESP	10.000
"Hocicos" N. 3	1.000
"Hocicos" N. 4	1.000

TIENDA

TIENDA 1 DE ESTHAR (TIENDA DE CLOUD)

OBJETO	PRECIO EN GIL
Ultrapoción	500
Cola de Fénix	500
Colirio	100
Aguja de oro	100
Panacea	1.000
Tienda de lona	1.000
Combustible	3.000
Bala común	20
Bala expansiva	40
Bala negra	300
Bala pírica	500
*Bala de poder	800
*Bala rápida	100
Poción G.F.	200
Ultrapoción G.F.	600
Resucitador G.F.	500

TIENDA

TIENDA 2 DE ESTHAR (TIENDA DE JOHNNY, INICIALMENTE CERRADA)

OBJETO	PRECIO EN GIL
Poción	100
Ultrapoción	500
* Poción X	5.000
*Omnipoción	10.000
Cola de Fénix	500
*Omnifénix	10.000
*Elixir	50.000
Antídoto	100
Aguja de oro	100
Colirio	100
Hierba del eco	100
Agua bendita	100
Panacea	1.000
Tienda de lona	1.000
*Chalé	1.800
Poción G.F.	200

TIENDA

TIENDA DE ANIMALES DE ESTHAR (TIENDA DE RINRIN)

OBJETO	PRECIO EN GIL
Poción G.F.	200
Ultrapoción G.F.	600
Resucitador G.F.	500
Caseta	1.000
Sal amnésica	1.000
Libro de la VIT	10.000
Libro de la FRZ	10.000
Libro de la RST	10.000
Libro de magia	10.000
Libro del ESP	10.000
"Hocicos" N. 5	1.000
"Hocicos" N. 6	1.000
*Anillo de gigante	20.000
*Brazal de poder	20.000
*Manilla de fuerza	20.000
*Corona de Juno	20.000

TIENDA

TIENDA DE LIBROS DE ESTHAR (TIENDA DE KAREN)

OBJETO	PRECIO EN GIL
*"Armas" núm. 1	50.000
"Armas" Marzo	1.000
"Armas" Abril	1.000
"Armas" Mayo	1.000
"Armas" Junio	1.000
"Armas" Julio	1.000
"Armas" Agosto	1.000
"Karateka" 001	1.000
"Karateka" 002	1.000
"Karateka" 003	1.000
*"Karateka" 004	1.000
*"Karateka" 005	30.000
"Hocicos" N. 1	1.000
"Hocicos" N. 2	1.000
*"Expediente F" 1	35.000
*"Expediente F" 2	35.000

consejo

Cuando eliges una de las tiendas de Esthar en el menú Centro comercial de la ciudad, existe la posibilidad de que uno de los objetos de la lista que aparece más adelante esté disponible allí. La Piedra Rosetta es el único de estos objetos que siempre se encuentra en las tiendas, pero sólo durante la vista del Lunatic Pandora. Puedes obtener allí la Piedra Rosetta durante la cuenta atrás del paso de Pandora sobre Esthar. Sólo estará disponible una unidad de cada objeto:

NOMBRE TIENDA	PRIMER OBJETO	SEGUNDO OBJETO
Tienda de Cloud	Ultrapoción	Poción X
Tienda de Johnny	Ultrapoción	Omnipoción
Tienda de Karen	Ultrapoción	Omnifénix
Tienda de Cheryl	Piedra Rosetta	--

*Todas las tablas: Sólo en venta si dispones de la Habilidad "Buen cliente".

objetos

consejo

Hay un objeto que sólo puedes adquirir en el Bosque de los Chocobos:

Bosque de principiantes	Verdura gysahl x 1	600 Gil
Bosque intermedio	Verdura gysahl x 5	3.000 Gil
Bosque de expertos	Verdura gysahl x 10	6.000 Gil



OBJETOS RAROS: EJEMPLO
MONSTRUO: **Molbol**

NIVELES	MAGIA PARA EXTRAER	OBJETOS ABANDONADOS DESPUÉS DE LA BATALLA	OBJETOS PARA ROBAR
1-19	Bio	Tentáculo molbol, Uña maldita	Tentáculo molbol
20-29	Bio, Gravedad	Tentáculo molbol, Uña maldita	Tentáculo molbol
30-100	Bio, Gravedad, Seísmo	Tentáculo molbol, Uña maldita, Corona de Juno	Tentáculo molbol

En niveles superiores, es muy probable que Molbol (consulta el capítulo "monstruos") deje caer un Tentáculo molbol después de la batalla. No es tan probable que deje caer una Uña maldita y mucho menos probable todavía que deje caer tras de sí una Corona de Juno. Las Coronas de Juno son objetos raros.
Puedes hacer que sea más probable encontrar dichos objetos enlazando la Habilidad "Objetos raros". Algunos objetos raros se pueden producir a partir de cartas (consulta las tabla "Producir objetos y magias" más adelante).

Objetos clave y objetos raros

Hay una diferencia entre estos dos tipos de objetos: Los objetos raros son objetos que no necesitas para completar el juego pero que son lo suficientemente valiosos como para que conseguirlos valga la pena. Es difícil encontrarlos en tiendas y los puedes obtener de un adversario. Sin embargo, las posibilidades de que esto ocurra son pocas. Estos objetos son los que se mencionan en último lugar en la sección "Objetos abandonados después de la batalla" (en la tabla de monstruos).

LOS OBJETOS CLAVE son objetos que necesitas para resolver un acontecimiento en particular o para acabar la partida (o que son particularmente útiles durante ciertos acontecimientos). La mayoría de ellos no aparecerán en el inventario normal pero la memoria del juego tendrá en cuenta si los has adquirido.

Objetos importantes en el juego:

OBJETO	USO	LUGAR
Contador de batallas	En la guía aparece un informe de batallas con el número de batallas que has ganado y el número de las que has escapado (consulta "Información").	Dirígete al Director Cid antes de subir al tren hacia Timber (primera misión).
Contador de personajes	En la guía aparece un informe de personajes con el número de enemigos y el número de veces que el personaje ha sido derrotado (consulta "Información").	Gana una partida de cartas contra el prisionero en el 10F de la Prisión desierto.
Contador de G.F.	En la guía aparece un informe de los G.F. con el número de enemigos que han derrotado y el número de veces que han sido derrotados (consulta "Información").	Gana una partida de cartas contra el miembro del club de cartas Jóquer, en el Jardín de Balamb durante los disturbios.
Billete	Billete de tren a la estación del Jardín del Este.	Lo recibes de los Búhos del bosque antes de abandonar Timber.
Mapa de la Tumba del Rey sin nombre (opcional)	Pulsa SELECT cuando estés en la Tumba para tener acceso a su mapa.	Habla con el guarda que hay fuera de la Residencia Calway en la ciudad de Deling El mapa es gratis, pero la explicación del guarda cuesta 3.000 Gil..
Indicador de lugar (opcional)	Tu posición se indicará en el mapa de la Tumba del Rey sin nombre.	El guarda que hay fuera de la Residencia Calway te vende esta opción por 5.000 Gil.
Copa	Es necesaria para escapar de la Residencia Calway y acceder al acueducto de la ciudad de Deling.	Obtén la copa del cuadro de pantalla después de haber sido encerrado.
Llave de la cámara de (prisión desierto D)	Abre la puerta de la cámara de torturas de la prisión (puede no ser necesaria, según se desarrollen los acontecimientos).	Recibirás la llave después de luchar con el guardia en 13F.
Tarjeta de identificación	Se necesita para usar el tablero de control en la Base de misiles (puede no ser necesaria, según se desarrollen los acontecimientos).	Examina al guardia tumbado en el suelo después de la pelea en la sala de control.
Llave del ascensor	Permite acceder al Nivel MD del Jardín de Balamb.	Lo recibes de Cid cuando el Jardín de Balamb es amenazado por los Misiles de Galbadia.
Tarjetas-llave de la 1 a la 3	Abren las puertas cerradas en el Jardín de Galbadia.	Las recibes de estudiantes del Jardín de Galbadia.
Mapa de la ciudad de Esthar	Muestra los puntos de contacto de Lunatic Pandora (primer acontecimiento de Lunatic Pandora).	Durante la primera visión el Prof. Odine te da el mapa.
Ojo izquierdo de estatua	Es necesario para llevar a Odín a las Ruinas de Centra.	Sácalo de la estatua sobre la puerta. Más tarde, devuélvelo al ojo derecho de la estatua de la cúpula.
Ojo derecho de estatua	Es necesario para llevar a Odín a las Ruinas de Centra.	Sácalo de la estatua de la cúpula.
Trozos de jarrón	Recoge los cuatro trozos para recibir una recompensa.	Por todo Winhill.
Piedra azul	Acontecimiento en el pueblo Shumi.	En una casa.
Piedra de viento	Acontecimiento en el pueblo Shumi.	Al lado de la roca grande.
Piedra de Vida	Acontecimiento en el pueblo Shumi.	Al lado del árbol grande.
Piedra de sombra	Acontecimiento en el pueblo Shumi.	En la sombra cerca de la entrada.
Piedra de agua	Acontecimiento en el pueblo Shumi.	En una casa.
Piedra de agua falsa	Acontecimiento en el pueblo Shumi.	En el estanque.
Muñeco Moomba	Necesario para completar el acontecimiento de la estatua de Laguna en el pueblo Shumi.	Lo recibes del artesano de F.H. durante el acontecimiento de la estatua de Laguna.
Llave de la compuerta de la esclusa	Abre la compuerta de la esclusa del Castilla de Artemisa.	En la bodega del Castillo de Artemisa.
Llave del armero	Abre la puerta del armero en el Castillo de Artemisa.	En el puente levadizo. Cuando cae, aterriza cerca de la compuerta de la esclusa.
Llave del tesoro subterráneo	Abre la puerta del tesoro subterráneo en el Castillo de Artemisa.	Cerca de la fuente del jardín interior.
Llave de la Prisión	Abre la puerta de la prisión del Castillo de Artemisa.	En la prisión.
ChocoSonar	Encuentra el lugar donde se encuentran los chocobos escondidos en los árboles.	Lo compras de Chocopeque en un bosque de los chocobos. (Si te lo roban deberás reemplazarlo, al igual que ocurre con el Chococebo. Chocopeque te lo venderá.)
Chococebo	Hace que los chocobos se caigan de los árboles o te hace volar hasta ellos.	Lo recibes de Chocopeque en un bosque de los chocobos. (Si te lo roban deberás reemplazarlo, al igual que ocurre con el ChocoSonar. Chocopeque te los venderá.)
Timber Maniacs	Añade entradas en la "Página del Sr. Laguna", en la red de la escuela de Selphie en el Jardín de Balamb.	Puede encontrarse por todo el mundo.

Producir objetos y magias

1) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA ELM RAYO DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en ...	..resultado (magia)
Grava mágica	5	Electros
Piedra mágica	5	Electros +
Trozo de coral	20	Electros +
Roca mágica	5	Electros ++
Piedra dínamo	20	Electros ++
Pluma	20	Aeros
Molinete	20	Tornados

2) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA ELM FRÍO DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en ...	..resultado (magia)
Grava mágica	5	Hielos
Piedra mágica	5	Hielos +
Aire antártico	20	Hielos +
Roca mágica	5	Hielos ++
Aire ártico	20	Hielos ++
Aleta de pez	20	Aquas
Agua cristal	50	Aquas

3) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA ELM FUEGO DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en ...	..resultado (magia)
Grava mágica	5	Piros
Piedra mágica	5	Piros +
Trozo de Bom	20	Piros +
Roca mágica	5	Piros ++
Colmillo rojo	20	Piros ++
Alma de Bom	100	Piros ++
Cola de Fénix	100	Piros ++
Alma de Fénix	100	Piros ++
Piedra Fulgor	1	Fulgor
Pelo de dragón	20	Fulgores

4) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA DE VIDA DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en ...	..resultado (magia)
Grava mágica	5	Curas
Piedra mágica	5	Curas +
Roca mágica	5	Curas ++
Tienda de lona	10	Curas ++
Chalé	20	Curas ++
Malla de vida	20	Curas ++
Rumor del viento	50	Curas ++
Anillo de cura	100	Curas ++
Hoja de Unipladio	20	Revitalias
Anillo de vida	20	Lázaros
Anillo de Enoc	20	Lázaros +
Alma de Fénix	100	Lázaros +
Piedra Sanctus	1	Sanctus
Piedra lunar	20	Sanctus
Piedra Muerte	1	Muerte
Hoja de sierra	10	Muertes
Alma en pena	20	Muertes
Cuchilla	30	Muertes
Agua bendita	2	Zombis
Polvo de zombi	20	Zombis

5) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA DE T-E DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en ...	..resultado (magia)
Uña de dragón	20	Dobles
Motor de cohete	50	Triples
Alma de Tábata	60	Triples
Tres estrellas	100	Triples
Grava mágica	5	Frenos
Tela de araña	20	Frenos
Piedra mágica	5	Prisas
Botines raudos	20	Prisas
Égida	100	Prisas
Roca mágica	5	Paros
Bola de hierro	15	Demis
Agujero negro	30	Demis
Hueso jurásico	20	Seísmos

6) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA DE ESTADO DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en ...	..resultado (magia)
Colirio	1	Tiniebla
Antena de ochú	30	Tinieblas
Sable traidor	20	Confus
Polvo somnífero	20	Morfeos
Fluido misterioso	10	Fusiones
Aguja de oro	3	Petras
Ala de Cocatoris	20	Petras
Piedra mágica	1	Locura
Tubo de hierro	20	Locuras
Grava mágica	5	Mutis
Hierba del eco	2	Mutis
Polvo del silencio	20	Mutis
Uña maldita	10	Dolores
Antídoto	1	Bio
Roca mágica	5	Bios
Colmillo venenoso	20	Bios
Tentáculo molbol	40	Bios

7)) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA DE APOYO DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en ...	..resultado (magia)
Grava mágica	5	Esnas
Panacea	5	Esnas
Diente de dragón	20	Esnas
Estetoscopio	100	Esnas
Piedra mágica	5	Antimagias
Roca mágica	20	Antimagias
Hoja de sierra	20	Antimagias
Piel de dragón	20	Espejos
Manto de luz	100	Espejos
Piedra Escudo	1	Coraza
Caparazón	30	Corazas
Anillo de gigante	60	Corazas
Manto de hierro	100	Corazas
Piedra Coraza	1	Escudo
Blindaje	40	Escudos
Manilla de Lun	40	Escudos
Manto de luna	100	Escudos
Diente sangriento	20	Drenajes
Piedra Aura	1	Aura
Piedra del vigor	5	Auras

8) MAGIA OBTENIDA USANDO LA HABILIDAD MAGIA PROHIBIDA DEL MENÚ

Nº	del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (magia)
5	Balas iónicas	1	Artema
1	Piedra Artema	1	Artema
1	Energía pura	3	Artemas
1	Materia oscura	100	Artemas
1	Piedra Meteo	1	Meteo
1	Polvo estelar	5	Meteos

9) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD REMEDIOS VIT DEL MENÚ

Nº.	del objeto original	Se produce en (nº)...	.... resultado (objeto)
1	Agua de vida	2	Ultrapociones
1	Malla de vida	6	Ultrapociones
4	Tiendas de Lona	1	Omnipoción
2	Chalés	1	Omnipoción
1	Hoja de Unipladio	2	Omnipociones
1	Anillo de cura	20	Omnipociones
1	Anillo de vida	2	Colas de Fénix
1	Anillo de Enoc	8	Colas de Fénix
1	Alma de Fénix	100	Colas de Fénix

INTRODUCCIÓN
PERSONAJES
CÓMO JUGAR
PASO A PASO
ENLACES
MONSTRUOS
OBJETOS
CARTAS
SECRETOS
ÍNDICE

objetos

10) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD REMEDIOS EST DEL MENÚ

Nº	1 del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (objeto)
1	Polvo venenoso	3	Antídotos
1	Colmillo venenoso	10	Antídotos
1	Ala de Cocatoris	3	Agujas de oro
1	Antena de ochú	3	Colirio
1	Polvo del silencio	3	Hierbas del eco
1	Polvo de zombi	3	Aguas benditas
5	Sables traidores	1	Panacea
5	Polvos somníferos	1	Panacea
1	Diente de dragón	1	Panacea
1	Uña maldita	1	Panacea
1	Tentáculo molbol	2	Panaceas
1	Estetoscopio	20	Panaceas

11) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD MUNICIONES DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (objeto)
Tornillo	8	Bala común
Bala común	1	Bala rápida
Bala expansiva	2	Bala rápida
Combustible	10	Bala pírica
Trozo de Bom	20	Bala pírica
Colmillo rojo	40	Bala pírica
Polvo venenoso	10	Bala negra
Colmillo venenoso	20	Bala negra
Misil	20	Bala de poder
Bioametralladora	40	Bala de poder
Espina de cactus	40	Bala de poder
Uña puntiaguda	10	Bala antitanque
Cuchilla	20	Bala antitanque
Cañón láser	5	Bala iónica
Energía pura	10	Bala iónica
Generador	20	Bala iónica

12) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD BREBAJES FUERTES DEL MENÚ

Nº	del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (objeto)
1	Anillo de Gaia	1	Dosis de VIT
20	Omnipociones	1	Elixir
1	Ataque ELM	4	Elixires
1	Papiro def. ELM	4	Elixires
1	Ataque EST	4	Elixires
1	Defensa EST	4	Elixires
5	Adamantinos	1	Dosis de RST
1	Alma guerrera	1	Dosis de RST
2	Égidas	1	Dosis de RAP
50	Motores de jet	1	Dosis de RAP
5	Motores de cohete	1	Dosis de RAP
1	Cien espinas	1	Dosis de RAP
10	Brazales de Titán	1	Dosis de FRZ
1	Alma monacal	1	Dosis de FRZ
10	Manillas de Osiris	1	Dosis de ESP
10	Coronas reales	1	Dosis de PM
1	Estetoscopio	2	Superelixires
1	Diploma médico	2	Superelixires
1	Libro de la SUE	1	Dosis de SUE
10	Piedras del sabio	1	Sal heroica beta

13) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD REMEDIOS G.F. DEL MENÚ

1 del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (objeto)
Agua de vida	2	Ultrapociones G.F.
Hoja de Unipladio	2	Ultrapociones G.F.
Rumor del viento	4	Ultrapociones G.F.
Anillo de cura	20	Omnipociones G.F.
Caseta	2	Resucitadores G.F.
Anillo de vida	2	Resucitadores G.F.
Anillo de Enoc	6	Resucitadores G.F.
Alma de Fénix	40	Resucitadores G.F.
Malla de vida	1	Caseta
Malla de plata	2	Casetas
Coraza de oro	4	Casetas
Coraza diamante	16	Casetas

14) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD ADIESTRAR G.F. DEL MENÚ

Nº.	1 del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (objeto)
100	Dientes de dragón	1	Estetoscopio
5	Sales sagradas	1	Alma guerrera
10	Libros de la VIT	1	Anillo de gigante
10	Libros de la FRZ	1	Brazal de poder
10	Libros de la RST	1	Orichalcum
10	Libros de magia	1	Manilla de fuerza
10	Libros del ESP	1	Corona de Juno
10	Libros de la RAP	1	Motor de jet
10	Mallas de plata	1	Coraza de oro
5	Corazas de oro	1	Coraza diamante
10	Orichalcums	1	Adamantino
10	Manillas de fuerza	1	Manilla de Osiris
2	Mantos de luz	1	Alma monacal
20	Colas de Fénix	1	Alma de Fénix
20	Almas de Tábata	1	Papiro atq. ELM
5	Corazas diamante	1	Papiro def. ELM
10	Brazales de poder	1	Brazal de titán
20	Adamantinos	1	Manto de hierro
20	Manillas de Osiris	1	Manto de luna
10	Coronas de Juno	1	Corona real
20	Coronas reales	1	Papiro atq. EST
10	Motores de jet	1	Motor de cohete
100	Botines raudos	1	Acelerador
100	Pieles de dragón	1	Manto de luz
100	Espinas de cactus	1	Cien espinas
10	Anillos de gigante	1	Anillo de Gaia
100	Tentáculos molbol	1	Manto de luna
50	Blindajes	1	Égida
1	Materia oscura	1	Libro de la SUE
100	Trozos de Bom	1	Alma de Bom
50	Energías puras	1	Alma de Tábata
100	Rumores del viento	1	Anillo de cura
1	Piedra del sabio	1	Piedra Rosetta
2	Dosis de VIT	1	Libro de la VIT
2	Dosis de FRZ	1	Libro de la FRZ
2	Dosis de RST	1	Libro de la RST
2	Dosis de PM	1	Libro de magia
2	Dosis de ESP	1	Libro del ESP
2	Dosis de RAP	1	Libro de la RAP
2	Dosis de SUE	1	Libro de la SUE
10	Elixir	1	Diploma médico

15) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD OBJETOS VARIOS DEL MENÚ

Nº	1 del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (objeto)
1	Tubo de hierro	1	Piedra Aura
1	Piedra del vigor	2	Piedras Aura
1	Cinto de fuerza	2	Piedras Aura
1	Tiara mágica	2	Piedras Aura
1	Brazal de poder	10	Piedras Aura
1	Corona de Juno	10	Piedras Aura
1	Manilla de Lun	10	Piedras Coraza
1	Manilla de fuerza	30	Piedras Coraza
1	Caparazón	10	Piedras Escudo
1	Orichalcum	30	Piedras Escudo
1	Energía pura	2	Piedras Artema
1	Rumor del viento	1	Chalé
1	Agua de vida	2	Tiendas de lona
1	Anillo de Enoc	5	Tiendas de lona
1	Anillo de cura	30	Chalés
1	Coraza diamante	50	Chalés
3	Omnifénix	1	Ala de Fénix
1	Alma en pena	2	Piedras Muerte
1	Pelo de dragón	2	Piedras Fulgor
1	Piedra lunar	2	Piedras Sanctus
1	Polvo estelar	2	Piedras Meteo
1	Piedra Rosetta	1	Piedra del sabio
1	Libro de magia	10	Rocas mágicas
1	Libro de los G.F.	10	Rocas mágicas
1	Libro extracción	10	Rocas mágicas
1	Libro objetos	10	Rocas mágicas
1	Alma lúdica	10	Rocas mágicas
1	Olla del hambre	1	Piedra del sabio
100	Uña maldita	1	Materia oscura
1	Materia oscura	1	Piedra del sabio
1	Piedra del sabio	1	Anillo nupcial

16) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD MEJORAR BREBAJES DEL MENÚ

Nº.	del objeto original	Se produce en (nº)...	... resultado (objeto)
3	Pociones	1	Poción+
3	Poción+	1	Ultrapoción
3	Ultrapociones	1	Ultrapoción+
3	Ultrapoción+	1	Poción X
3	Pociones X	1	Omnipoción
50	Colas de Fénix	1	Omnifénix
10	Sales heroicas beta	1	Sal heroica
10	Sales heroicas	1	Sal sagrada beta
10	Sales sagradas beta	1	Sal sagrada
10	Panaceas	1	Panacea+
10	Panacea+	1	Elixir
10	Elixires	1	Superelixir

17) CARTAS DE MONSTRUOS

Nº	de carta de monstruos original	Se produce en...	... resultado (objeto)
1	Vlagar	5	Tornillos
1	Fungo	1	Grava mágica
1	Mosquito	1	Grava mágica
1	Mordélago	1	Diente sangriento
4	Blinura	1	Manilla de Lun
1	Gueila	1	Fluido misterioso
1	Guésper	1	Agujero negro
5	Focarrol (pequeño)	1	Agua cristal
1	Globulus	1	Polvo de zombi
1	Kedachiku	1	Tela de araña
1	Cocatoris	1	Ala de Cocatoris
1	Grat	1	Piedra mágica
1	Buel	1	Piedra mágica
1	Unipladio	1	Hoja de Unipladio
1	Medusa	1	Aire antártico
1	Bejelmejel	1	Hoja de sierra
1	Bipla	1	Pluma
1	Venoma	1	Colmillo venenoso
1	Sombra	1	Trozo de coral
1	Grendel	1	Uña de dragón
1	Abrazador	1	Piedra mágica
1	Langosta	1	Uña puntiaguda
1	Esqueleto	1	Sable traidor
1	Acorazado	1	Hueso jurásico
1	Tricéfalo	1	Uña maldita
1	Focarrol	1	Agua cristal
1	Foca mutante	1	Aire ártico
1	Ochú	1	Antena de Ochú
1	SAM08G	1	Bioametralladora
1	Oso de Trabia	1	Uña puntiaguda
1	Cactilio	1	Espina de cactus
1	Tonberi	1	Espina de cactus
1	Gusano Ebis	1	Molinete
5	Túlipo	1	Malla de vida
1	Faz	1	Roca mágica
2	Arqueosaurio	1	Hueso jurásico
1	Bom	1	Trozo de Bom
1	Blitz	1	Piedra dínamo
1	Wendigo	1	Bola de hierro
5	Bengal	1	Anillo de vida
1	Galkimasera	1	Roca mágica
4	Draco	1	Piedra del vigor
3	Adamantino	1	Caparazón
3	Seisojos	1	Colmillo rojo
3	Gigante de Hierro	1	Polvo estelar
10	Bégimo	1	Blindaje
10	Quimera	10	Anillo de Enoc
1	Alienígena (carta rara)	1	Olla del hambre
1	Invencible	1	Tubo de hierro
1	GIM47N	10	Bala rápida
4	Molbol	1	Tentáculo molbol
10	Gran Dragón	1	Pelo de dragón
10	Elnoir	1	Energía pura
1	Rey Tonberi	1	Cuchilla
1	Wedge, Biggs	1	Superelixir

17) OBJETOS OBTENIDOS USANDO LA HABILIDAD "CONVERTIR CARTAS" DEL MENÚ

Puedes ganar cartas por todo el mundo retando a la gente a jugar una partida de cartas y ganándoles. También puedes intentar conseguir la carta de un monstruo usando el comando habilidad "Cartas". Sin embargo, al convertir al monstruo en una carta pierdes cualquier objeto robado a ese monstruo o recogido como resultado de dicha batalla. Encuentra los objetos que necesitas en las tablas de este capítulo y decide cuál es la mejor forma de conseguirlos. Puedes vender los objetos obtenidos de las cartas, al igual que con cualquier otro objeto. Los objetos Alma lúdica y Olla del hambre sólo se pueden obtener refinando cartas.

17) CARTAS JEFAZO

Nº.	de carta de monstruos original	Se produce en...	... resultado (objeto)
1	Viento, Trueno	1	Poción X
1	Elviore	10	Piedras Muerte
2	X-ATM092	1	Caparazón
1	Yuraba	1	Resucitador G.F.
10	Namtal-utok	1	Tiara mágica
1	Gárgola	1	Ala de Cocatoris
1	Abadón	30	Bala negra
1	Dolmen	30	Bala de poder
1	Oleoplasto	30	Bala pírica
5	Tribu Shumi	1	Alma lúdica
1	Cristalino	10	Piedras Sanctus
1	Gestalt	1	Omnipoción G.F.
1	Cactilión	1	Espina de cactus
40	Neodragón	1	Motor de jet
10	Gargantúa	1	Cinto de fuerza
1	Unidad IB-8	10	Piedras Coraza
1	Esfinge	1	Omnipoción G.F.
1	Tiamant	10	Piedras Fulgor
1	BGH251F2	10	Piedras Escudo
1	Gigante	5	Piedras Meteo
1	Catoblepas	1	Cáliz bautismal
1	Ente Artema	1	Piedra Artema

Las siguientes cartas son raras: sólo hay una en el juego, por lo que antes de producir cualquiera de ellas tienes que tener en cuenta si estás preparado para perder una carta de tu colección que no se pueda reemplazar.

17) CARTAS G.F.:

Carta G.F.	Se produce en...	... resultado (objeto)
Chocobo rechoncho	100	Anillos nupciales
Angelo	100	Elixires
Gilgamesh	100	Sales sagradas
MiniMog	100	Casetas
Chocobo	100	Verdura gysahl
Quetzacóatl	100	Piedras dínamo
Shiva	100	Aires árticos
Ifrit	3	Papiro atq. ELM
Sirena	3	Papiro atq. EST
Seclet	100	Huesos Jurásicos
Minotauro	10	Adamantinos
Carbúnculo	3	Mantos de luz
Diablo	100	Agujeros negros
Leviatán	3	Diplomas médicos
Odín	100	Almas en pena
Pandemona	100	Molinetes
Cerbero	100	Botines raudos
Alexander	3	Mantos de luna
Fénix	3	Almas de Fénix
Bahamut	100	Superelixires
Doomtrain	3	Papiros def. EST
Edén	3	Almas monacales

17) CARTAS DE JUGADOR

Carta de jugador	Se produce en ...	... resultado (objeto)
Ward	3	Anillos de Gaia
Kiros	3	Aceleradores
Laguna	100	Sales heroicas
Selphie	3	Papiros def. ELM
Quistis	3	Almas de Tábata
Irvine	3	Motores de cohete
Zell	3	Brazales de titán
Rinoa	3	Manillas de Osiris
Edea	3	Coronas reales
Seifer	3	Corazas diamante
Squall	3	Tres estrellas

Obtención de valiosas magias a partir de objetos

Si has hecho que tus G.F. desarrollen sus Habilidades pronto en el juego, puedes usarlos para convertir tus objetos en potentes magias que a) ayuden a aumentar los parámetros de tus personajes cuando los enlaces, o b) usarlas para infligir mayores daños en la batalla.

1ER PASO: HAZ QUE TUS G.F. APRENDAN LAS HABILIDADES REQUERIDAS

› Puesto que no puedes extraer estas potentes magias al principio de la aventura, necesitarás del menú de Habilidades "Convertir cartas", "Remedios VIT", "Magia de estado", "Magia ELM Rayo", "Magia ELM Fuego", Magia ELM Frío", "Magia de T-E" y "Magia prohibida". Esto requiere que el G.F. gane una considerable cantidad de VIT. Si consigues vencer a X-ATM092 durante el examen práctico de Seed, empezarás bien. Antes de esta batalla, produce "Electro ++" usando el método descrito abajo o usando Grava mágica, Piedras mágicas y/o Rocas mágicas. Los ataques con el elemento Electro son particularmente útiles contra los monstruos mecánicos. Acuérdate de conseguir la Lámpara mágica del Director Cid antes de partir hacia la misión Timber. Intenta ganar el G.F. Diablo después de usar la Lámpara mágica. Será de gran ayuda en las batallas.

2º PASO: JUGAR A CARTAS

› Intenta extender el uso de "toda" la regla; esto te ayudará a ganar cartas más rápido cuando ganes. También puede ser más fácil obtener cartas al principio de la aventura que ganar los objetos producidos a partir de ellas, puesto que no encontrarás a los monstruos que entregan estos objetos hasta más tarde.

3ER PASO: "CONVERTIR CARTAS"

› Enlaza los siguientes tipos de magia para mejorar las estadísticas de tus personajes:

Incrementar VIT, RST y ESP

Carta original	No. requerido	Resultado intermedio	No. requerido	Resultado final	No. ganado	100 de esta magia incrementa la VIT en:	100 de esta magia incrementa la RST en:	100 de esta magia incrementa la ESP en:
Gueila	1	Fluido misterioso	1	Fusión	10	1500	80	20
Unipladio	1	Hoja de Unipladio	1	Revitalia	20	2600	70	60
Gusano Ebis	1	Molinete	1	Tornado	20	3000	24	24
Túlipo	5	Malla de vida	1	Cura ++	20	2200	65	65

Incrementar FRZ y PM

Carta origina	No requerido	Resultado intermedio	No. requerido	Resultado final	No. ganado	100 de esta magia incrementa la VIT en:	100 de esta magia incrementa la RST en:
Guésper	1	Agujero negro	1	Gravedad	30	34	36
Acorazado	1	Hueso jurásico	1	Seísmo	20	40	40
Tricéfalo	1	Uña maldita	1	Dolor	10	42	60
Gusano Ebis	1	Molinete	1	Tornado	20	48	42
Quistis*	1	Alma de Tábata	3	Triple	180	70	70

* Sólo pruduce la carta de Quistis si no te importa perder una carta rara

Incrementar ELM

Carta original	No requerido	Resultado intermedio	No requerido	Resultado final	No. ganado	Fortalece al Elemento
Focarrol	1	Agua cristal	1	Aqua	50	Aqua
Foca mutante	1	Aire ártico	1	Hielo ++	20	Ice
Blitz	1	Piedra dínamo	1	Electro ++	20	Electro
Seisojos	3	Colmillo rojo	1	Piro ++	20	Piro

Incrementar EST

Carta original	No. requerido	Resultado intermedio	No. requerido	Resultado final	No. ganado	Fortalece al Estado
Cocatoris	1	Ala de Cocatoris	1	Petra	20	Petrificar
Venoma	1	Colmillo venenoso	1	Bio	20	Veneno
Esqueleto	1	Sable traidor	1	Confu	20	Confu
Ochú	1	Antena de Ochú	1	Tiniebla	30	Tiniebla
Tonberi	1	Cuchilla	1	Muerte	30	Muerte

Objetos para mejorar armas

En Final Fantasy VIII, tus personajes no encuentran nuevas armas. En su lugar, necesitan recoger conocimientos (en forma de revistas, consulta el próximo párrafo) y ciertos objetos. Una vez tienen los conocimientos correctos y los objetos necesarios para una mejora específica pueden alterar sus armas en cualquier armería. Hay armerías en casi todos los sitios visitados por tu equipo. Piden unos precios muy moderados por su mano de obra, lo difícil es conseguir los objetos y las revistas necesarias...

Mejoras en el arma de Squall

Nombre del arma	Objetos necesarios	Precios de la mejora en Gil
Revólver	6 Unidades de Grava mágica, 2 Tornillos	100
Kiat recto	1 Tubo de hierro, 4 Tornillos	200
Curtis revólver	1 Hoja de Unipladio, 8 Tornillos	400
Curtis-Kiat	1 Sable traidor, 1 Caparazón, 4 Tornillos	600
Avenger ranurado	1 Hueso jurásico, 2 Colmillos rojos, 12 Tornillos	800
Avenger súper	1 Cuchilla, 2 Polvos estelares, 1 Caparazón, 8 Tornillos	1.000
Lionheart	1 Adamantino, 4 Dientes de dragón, 12 Bala iónica	2.000

Mejoras en el arma de Zell

Nombre del arma	Objetos necesarios	Precios de la mejora en Gil
Guantes de lucha	1 Aleta de pez, 4 Unidades de Grava mágica	100
Maverick	1 Uña de dragón, 1 Tela de araña	200
Full Metal	1 Piel de dragón, 1 Piedra del vigor	400
Ehrgeiz	1 Adamantino, 4 Pieles de dragón, 1 Piedra del vigor	800

Mejoras en el arma de Irvine

Nombre del arma	Objetos necesarios	Precios de la mejora en Gil
Valiant	1 Tubo de hierro, 4 Tornillos	100
Ulises	1 Tubo de hierro, 1 Trozo de Bom, 2 Tornillos	200
Bismark	2 Tubos de hierro, 4 Piedras dínamo, 8 Tornillos	400
Exeter	2 Huesos Jurásicos, 1 Piedra lunar, 2 Polvos estelares, 18 Tornillos	800

Mejoras en el arma de Selphie

Nombre del arma	Objetos necesarios	Precios de la mejora en Gil
Cadet	2 Unidades de Grava mágica, 1 Trozo de Bom	100
Deadly Iron	2 Bolas de hierro, 2 Uñas puntiagudas	200
Cielo nocturno	1 Pelo de dragón, 1 Anillo de vida, 4 Uñas puntiagudas	400
Infalible	1 Adamantino, 3 Polvos estelares, 2 Uñas malditas	800

Mejoras en el arma de Quistis

Nombre del arma	Objetos necesarios	Precios de la mejora en Gil
Látigo de cadena	2 Grava mágica, 1 Tela de araña	100
Cola de Sleipnir	2 Piedras mágicas, 1 Uña puntiaguda	200
Red Scorpion	2 Antenas de Ochú, 2 Pieles de dragón	400
Gold snake	2 Tentáculos molbol, 4 Uñas puntiagudas, 4 Energías puras	800

Mejoras en el arma de Rinoa

Nombre del arma	Objetos necesarios	Precios de la mejora en Gil
Luna llena	3 Unidades de Grava mágica	100
Valkiria	1 Pluma, 1 Piedra mágica	200
Sol naciente	1 Hoja de sierra, 8 Tornillos	400
Cardenal	1 Ala de Cocatoris, 1 Hoja de Unipladio, 1 Uña puntiaguda	800
Lethal Wings	2 Molinetes, 1 Anillo de Enoc, 1 Manilla de fuerza, 2 Energía puras	1.000

Revistas, Ataques Especiales y armas

Puedes encontrar números de cinco revistas distintas por todo el mundo. Una de ellas, la revista de Timber Maniacs, es la más común. Cuando Squall examina una, la lee automáticamente. La Revista de Timber no se almacena en el inventario; en su lugar, después de que Squall haya hablado con Selphie en frente de la gran pantalla mural del Jardín de Trabia, se tendrá acceso a un resumen de cada número encontrado en la pizarra del aula 2F en el Jardín de Balamb.

Las otras revistas son objetos coleccionables. Asegúrate de leer cada número que consigas (usando el submenú "Objetos") y así podrás progresar. Como puedes comprar la mayoría de números de varias revistas en la ciudad de Esthar, sólo llegarás a este sitio al final del juego. Intenta encontrar números antes para mejorar las opciones de tus personajes. La mayoría de los números se pueden encontrar tirados en varios sitios; recibirás algunos de ellos después de ciertos acontecimientos especiales.

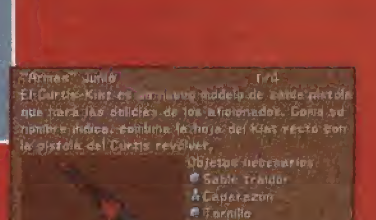
He aquí para que sirven las revistas (y de qué tratan):

Laguna viajaba mucho y escribía artículos para la revista Timber Maniacs.

En uno de los artículos de Sir Laguna escribió sobre la forma de llegar a Esthar.

"ARMAS": Hay un total de siete números. Cada uno contiene explicaciones detalladas de las armas de los personajes en varios niveles de mejora. Una vez has leído un número, las mejoras mencionadas en él estarán disponibles como opciones en cualquier armería. Por supuesto, esto no significa que ya tengas todos los objetos requeridos para dicha mejora (consulta el párrafo sobre "Objetos para mejorar las armas" en páginas anteriores). Si resulta que tienes todos los objetos requeridos para una mejora en particular pero no te has leído el número correspondiente de "Armas", no podrás conseguir este nivel de mejora. Los niveles de mejora se explican a continuación, en orden ascendente:

"ARMAS" MARZO	> Revólver / Guantes de lucha / Cadet / Látigo de cadena
"ARMAS" ABRIL	> Kiat recto / Maverick / Luna llena /Valiant
"ARMAS" MAYO	> Curtis revólver / Valkiria / Ulises / Cola de Sleipnir
"ARMAS" JUNIO	> Curtis-Kiat / Full Metal / Deadly Iron / Red Scorpion
"ARMAS" JULIO	> Avenger ranurado / Sol naciente / Bismark / Cielo nocturno
"ARMAS" AGOSTO	> Avenger super / Ehrgeiz / Cardenal / Gold snake
"ARMAS" NÚM. 1	> Lionheart / Lethal Wings / Exeter / Infalible



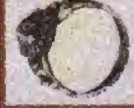
"KARATEKA" > Hay cinco números de "Karateka". Cada uno explica una técnica especial. Una vez lo has leído (es decir, usado), cada técnica del número se añadirá a las Técnicas de Ataques Especiales de Zell. Los números contienen información sobre:

"Karateka" 001	> Ataque del delfín
"Karateka" 002	> Titán
"Karateka" 003	> Bala humana
"Karateka" 004	> Novamás
"Karateka" 005	> Mi juicio final

"HOCICOS" > Cada uno de los seis números de esta revista explica una técnica de Ataque Especial que usa Ángelo, el perro de Rinoa. Comprueba la cuarta pantalla de Condición de Rinoa cada vez que leas otro número para asegurarte de que la nueva técnica es añadida al repertorio de Ángelo. (Comprueba el medidor de aprendizaje frecuentemente cuando viajes con Rinoa. Cuando el medidor está lleno, asigna una nueva técnica para que Ángelo la aprenda.) Los números contienen información sobre:

"Hocicos" N. 1	> ¡Ángelo al rescate!
"Hocicos" N. 2	> Doctor Ángelo
"Hocicos" N. 3	> Luna invisible
"Hocicos" N. 4	> Ángelo resurrector
"Hocicos" N. 5	> Ángelo sabueso
"Hocicos" N. 6	> Estrella fugaz

"EXPEDIENTE F" > Una revista de misterios cuyos cuatro números son difíciles de encontrar. Juntos, sus artículos sobre acontecimientos extraños dan pistas para encontrar a un misterioso G.F... y también mencionan a un OVNI. Los artículos tratan los siguientes temas:



"Expediente F" 1	> Monstruo rebosante / Tubos de hierro
"Expediente F" 2	> "OVNI" con forma de rayo/ plaga Molbol
"Expediente F" 3	> Misterioso G.F. / Anillo real
"Expediente F" 4	> Medicina recuperadora total de Estado / Ovni real

Triada Triple

Triada Triple es un juego de cartas al que puedes jugar contra un solo contrincante por todo el mundo de Final Fantasy (y algunas veces fuera de él).

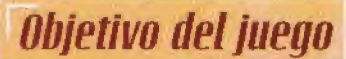
Si ganas jugando a Triada Triple, puedes llegar a conseguir una estupenda colección de cartas. El juego de cartas representa un reto extra durante tu viaje, pero no afecta a la aventura. Teóricamente, puedes terminar Final Fantasy VIII sin jugar a las cartas. Sin embargo, te privarás de un grato tiempo de descanso que aliviará la tensión acumulada por las batallas. Además, algunas cartas son materia prima de valiosos objetos. No puedes vender las cartas que hayas adquirido, pero puedes:

- **coleccionarlas y**
- **convertirlas en útiles objetos (para obtener más información, consulta el capítulo "Objetos").**

Las cartas no se pueden comprar o mejorar a partir de otros objetos; sólo las puedes obtener de estas formas:

- **ganando una Triada Triple;**
- **convirtiendo a un monstruo en carta (puedes hacerlo usando la habilidad de comando "Carta". Encontrarás información sobre esto en la parte sobre "Habilidades" del capítulo "Enlace");**
- **consiguiendo una carta de monstruo, jefazo o G.F. después de la batalla. Algunas de estas cartas son abandonadas al azar, otras se ganan automáticamente después de un determinado encuentro.**

IMAGEN 1



Objetivo del juego

Dos jugadores colocan sus cartas por turnos, primero uno y después otro, en una cuadrícula 3x3 llamada Zona de batalla. Las cartas de tu contrincante están sombreadas en color rosa rojizo y las tuyas en azul. A continuación se explican las condiciones que hay que seguir para volver las cartas del contrincante. Generalmente consiste en que si una carta tiene más valor en el lado contiguo a la del contrincante, le da la vuelta a la carta del contrincante y se sitúa al lado de ella. Estas cartas toman el color del jugador que les ha dado la vuelta. Si el jugador no puede darle la vuelta a ninguna carta, puede elegir colocar su carta en otra fila. Las cartas que ya han sido colocadas no pueden darle la vuelta a las cartas del contrincante que se pongan luego a su lado.

El jugador que tenga más cartas (de su color) en la Zona de batalla cuando las nueve casillas estén ocupadas, gana (imagen 1). Según las normas de intercambio, el ganador consigue al menos una de las cartas que su contrincante haya usado durante la partida.

Información sobre cartas

Cada carta representa a un monstruo, un jefazo, un G.F. o una persona (que en este caso se llama Jugador). Los cuatro números son los valores de cada uno de los cuatro lados de la carta. Cada lado tiene uno de diez valores posibles: 1-9 o A. Uno es el valor más bajo. A es el más alto. Cuanto más altos sean los valores, mejor es la carta. Si una carta tiene una propiedad elemental (Piro, Hielo, Electro, Tierra, Veneno, Aire, Aqua o Sanctus), el icono de este elemento aparece en la carta (imagen 2). Los elementos sólo tienen importancia cuando se aplica la norma "Elemental" (ver a continuación).

Forma de juego

IMAGEN 2

Triada Triple tiene varias fases:

- **Reto.**
- **Elección de cartas (a no ser que la norma "Mano Mezclada" sea válida, en cuyo caso el ordenador elige al azar 5 cartas de la baraja de cada jugador).**
- **Situación de las cartas.**
- **Evaluación.**
- **Intercambio de cartas.**

Tipos de cartas

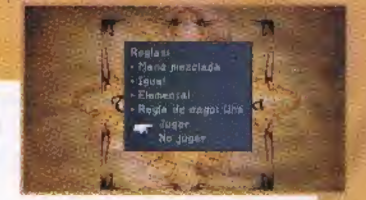
En total hay 110 cartas diferentes. La mayoría se pueden adquirir varias veces. Puedes tener hasta 100 copias de cada una. Pero, también hay cartas que son poco comunes, y sólo puedes tenerlas una vez. Las cartas de G.F. y de Jugador (personaje) son poco comunes, ya que es una carta especial del Nv 5 "monstruo". Hay 11 dibujos diferentes en cada nivel de cartas. Los niveles de cartas están formados por:

- **Monstruos Nv 1-5**
- **Jefazos Nv 6-7**
- **G.F. Nv 8-9 (poco comunes)**
- **Jugadores (personajes) Nv 10 (poco comunes)**

Si quieres echarle un vistazo a tu colección, elige la opción "Carta" del menú principal. Si consigues ganar una colección completa, ésta opción estará marcada con una estrella dorada en el menú.

Obtención de cartas poco comunes

Mientras que algunos jefazos abandonan automáticamente una carta poco común después de la batalla, puede que conseguir otras cartas sea más difícil. Incluso si sabes que una persona en concreto tiene una carta específica (para más información sobre las cartas, hay una descripción a continuación), tienes que tener en cuenta que esta persona puede que no esté siempre en el lugar que debe, para encontrarla tienes que salir de este sitio y volver a entrar. También puede suceder que esta persona no tenga la carta que quieres conseguir durante la primera partida. Tendrás que retar a algunos personajes varias veces hasta que consigas la carta poco común que poseen. Por ejemplo, la madre de Zell en la ciudad de Balamb quizá sólo use la carta de Zell después de que la hayas visitado y hayas jugado contra ella varias veces (además, Zell debe estar en tu equipo).



RETO Hay muchos personajes a los que puedes retar a jugar a las cartas. La mayoría de las veces encontrarás a estos personajes en sitios concretos, como al dueño del hotel de la ciudad de Balamb o al niño que corre por el vestíbulo 1F del Jardín de Balamb. En algunos momentos de la aventura, también podrás retar a los amigos de Squall cuando no estén en tu grupo. Para retar a alguien, acércate al personaje con el que quieras jugar y pulsa el **botón ■**. Si el personaje responde diciéndote algo que te diría en una conversación normal, no puedes jugar contra él. Si, por el contrario, el personaje reacciona a tu reto, te responderá favorablemente y te preguntará si quieres jugar. Después de esto, aparecerán las normas que sean válidas en esa región (léelas con atención). También tendrás la oportunidad de echarte atrás (**imagen 3**). Si dices que quieres jugar, aparecerá la pantalla de Triada Triple y se elegirán las cartas.

IMAGEN 4

ELECCIÓN DE CARTAS Cada jugador elige cinco cartas de su baraja. Hay una excepción: si se aplica la norma "Mano Mazclada", las cartas de ambos jugadores se eligen al azar. En todos los demás casos, los jugadores elegirán las cartas según su valor: cuanto más alto sea un valor, menos posibilidades hay de que las cartas del contrincante venzan **(imagen 4)**. Para usar cartas de niveles altos, (una vez que las hayas conseguido) no es siempre tan lógico como parece, ya que también algunas veces el valor de uno de sus lados es muy bajo. Por ejemplo, la carta de Oleoplasto tiene como valores 1-8-4-8 y la carta de Rinoa 4-A-2-A (en sentido de las agujas del reloj desde arriba), tienen dos lados con poco valor. Por eso ten cuidado al hacer la selección de tus cartas para terminar con éxito en la partida.

SITUACIÓN DE LAS CARTAS El ordenador elige qué jugador empieza la partida; y también colocará las cartas de tu contrincante. Puedes colocar una carta por turno hasta que las nueve casillas de la Zona de batalla estén ocupadas. Las cartas se vuelven automáticamente de acuerdo con las normas **(imágenes 5 y 6)**. El número de cartas por jugador (con su respectivo color) puede verse en la parte superior izquierda y derecha de la pantalla.

IMAGEN 5 IMAGEN 6



EVALUACIÓN Cuando las nueve casillas de la Zona de batalla estén ocupadas, el ordenador evaluará el resultado. Y aparecerá un mensaje diciendo si has ganado o perdido o que el juego ha terminado con un empate **(imagen 7)**. Entonces el juego habrá terminado y el ganador recibe al menos una carta del perdedor (para obtener más información, consulta las normas de intercambio a continuación). Si la partida termina en empate y se aplica la norma "Hasta la muerte", automáticamente comenzará la siguiente ronda. Esto se repetirá una y otra vez hasta que haya un ganador.

IMAGEN 7



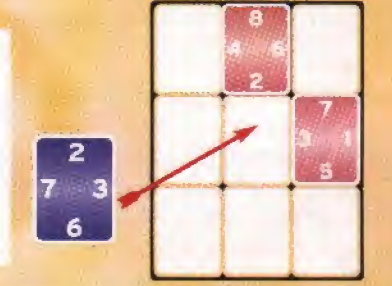
INTERCAMBIO DE CARTAS Dependiendo de las normas, el ganador consigue al menos una de las cartas que el perdedor haya usado **(imagen 8)**. Algunas veces el ganador no puede elegir qué cartas se intercambian o se adquieren. Esto está explicado en el párrafo "Normas de intercambio" que hay a continuación. Después del intercambio de cartas, la pantalla volverá al lugar en el que te encontrabas. El nombre de las cartas que aún no posees está escrito en azul para facilitarte la elección.

IMAGEN 8



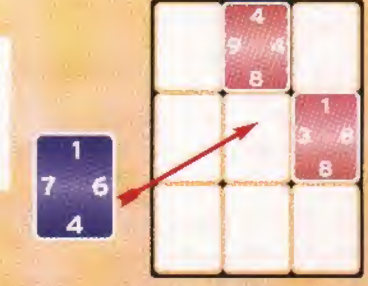
Normas del juego

IGUAL Un jugador le da la vuelta a las cartas que tienen el mismo valor que al menos dos de los lados de la carta contigua que está colocando. Esto te permite volver las cartas que por tener mucho valor, no puedes vencer. Como "Suma" y "Cadena", esta norma no permite saber el resultado de la partida hasta el final; por eso, cuando te encuentres en una situación difícil, aún puedes tener posibilidades de ganar. Esta regla también es válida para tu contrincante.



Ejemplo: 2 y 3 son adyacentes a los lados superior y derecho. Esto da la vuelta a las cartas superior y derecha.

SUMA Las cartas que tengan el mismo valor que la carta que se está colocando al menos a dos lados a continuación (de la carta que se está colocando) pueden volverse por el jugador que está colocando la carta. Es más fácil de conseguir una situación "Suma" que "Igual", ya que sólo cuentan los valores finales, no los únicos. Es decir, 1 + 6, 2 + 5, 3 + 4 dan 7, mientras que con "Igual" los números de los lados tienen que ser iguales.



Ejemplo: Las cartas colocadas suman nueve en los lados superior y derecho cuando se coloca la nueva carta. Esto da la vuelta a las cartas superior y derecha.

CADENA Las cartas a las que se les da la vuelta utilizando las normas "Igual" o "Suma" vuelven las cartas contiguas en una reacción en cadena. Una carta que se ha vuelto usando "Igual", "Suma" o "Pared" se considera una carta que acaba de colocarse. Esto significa que puede volver cartas contiguas si su valor en más alto en el lado de contacto. Esto requiere mucha táctica y es muy difícil hacerlo sin aplicar la norma "Abierto". Cuando se aplica "Elemental" (ver a continuación), "Cadena" usa los valores corregidos en lugar de los originales.



Ejemplo: La carta roja se da la vuelta ya que una de las dos cartas dadas la vuelta originalmente tiene un valor superior.

cartas

PARED Esta regla usa el borde (pared) de la Zona de batalla como uno de los cuatro lados de la carta cuando se aplica la norma "Igual". La pared tiene valor "A" en todos los lados. Puede ser útil cuando se juega con cartas de niveles altos ya que aumenta las posibilidades de darle la vuelta a una carta del contrincante.

ELEMENTAL Esto añade propiedades elementales de azar a las casillas de la Zona de batalla y cambia los cuatro valores de cada carta dependiendo de su propiedad elemental. Si el elemento de la carta coincide con la casilla en la que está situada, los cuatro valores aumentarán un punto. Si el elemento de la carta no coincide con el de la casilla en la que está situada, o no tiene propiedades elementales, los cuatro valores bajarán un punto. Los valores de cualquier carta situada en una casilla sin símbolo elemental, no estarán afectados. Cuando se aplican las normas "Igual" o "Suma" a la misma vez que "Elemental" se determinan según los valores originales de las cartas, y no según los corregidos.

ABRIR Todas las cartas están boca arriba, por eso puedes ver las cinco cartas de tu contrincante antes de que se coloquen en la Zona de batalla. Esto te permite pensar en tácticas para colocar tus cartas. Sin embargo, tu contrincante también puede ver tus cartas, y tomará sus decisiones según las cartas que hayas elegido.

MANO MEZCLADA Las cartas se eligen al azar de la baraja de cada jugador; el ordenador escoge las cartas y tú no tienes ninguna influencia. Ésta es seguramente la regla que menos te apetece usar ya que siempre tendrás que jugar con una selección que tiene valores muy bajos. Por otro lado, si ganas estas partidas, significa que dominas a la perfección Triada Triple. Si no te gusta nada esta norma, puedes convertir todas tus cartas de niveles bajos en objetos (para más información, consulta los capítulos "Objetos" y "Habilidades"), y así el ordenador sólo podrá escoger entre las cartas con valores elevados. Puedes intentar hacer que esta regla no sea apreciada en las distintas zonas del mundo (ver esquema a continuación). Pero esto conlleva muchas partidas y emplear mucho tiempo.

HASTA LA MUERTE Normalmente sólo se juegan partidas sencillas. Por esto, incluso si hay empate, la pantalla de Triada Triple se cerrará y volverás a encontrarte en el sitio en que estabas antes de la partida. Sin embargo, "Hasta la muerte" empieza automáticamente la partida siguiente cuando hay un empate. Ambos jugadores empezarán la siguiente ronda con las cartas que tenían de su color cuando empataron. El orden en que los jugadores colocan las cartas primero, cambia con cada partida. Las partidas continúan hasta que gana algún jugador. Luego las cartas vuelven a su propietario original y comienza un intercambio que se guía por las reglas que están explicadas a continuación.

Normas de intercambio

UNA Ésta es la norma básica de cambio. El ganador elige una de las cartas de las que el perdedor ha usado durante la partida.

DIRECTO No es una regla que convenga mucho: recibes las cartas a las que les has dado la vuelta, pero pierdes las cartas a las que tu contrincante les dio la vuelta durante la partida. Sin embargo, puedes aprovecharte de esta norma: cuando tu contrincante coloque una carta que aún no tengas, dale la vuelta. Seguramente tu contrincante no volverá a ponerla boca arriba y de este modo la carta será tuya.

DIFERENTE El ganador elige el número de cartas que ha ganado de entre las cartas que el perdedor usó durante la partida.

TODAS El ganador consigue todas las cartas que el perdedor usó durante la partida.

Difusión de las normas

Cada región tiene sus propias normas. Al retar a los diferentes personajes harás que tus normas de juego se introduzcan en otra región nueva. En cada partida adquirirás las normas de esa región y las exportarás a la siguiente. De este modo, empezarás el juego con un número muy pequeño de normas, pero durante tus viajes irás acumulando una lista muy completa. Las normas de cambio no se acumulan, son reemplazadas por otras nuevas a medida que juegues con distintos personajes en las diferentes regiones.

Ten en cuenta que si te echas atrás después de un reto, aún así contará como si hubieras jugado. De esta forma se extienden las normas. Cuando cambian las normas, aparece un mensaje antes de que se cierra la pantalla de Triada Triple.

Hay otros medios de añadir normas, pero cuestan mucho y algunas veces puede que haya que viajar. La Reina de cartas te ayudará a difundir algunas reglas... pero a un precio (para obtener más información, lee el texto a continuación).

Las regiones y sus normas originales

NOMBRE DE LA REGIÓN	DÓNDE SE APLICA LA NORMA	NORMA DE JUEGO ORIGINAL
Balamb	Ciudad de Balamb, Jardín de Balamb	Abierto
Galbadia	Timber, Jardín de Galbadia, Ciudad de Deling, Prisión desierto	Igual
Dollet	Dollet	Mano mezclada, Elemental
Trabia	Jardín de Trabia, Pueblo Shumi	Suma, Mano mezclada
Centra	Winhill, Casa de Edea, Bosque de los Chocobos	Igual, Suma, Mano mezclada
Fisherman's Horizon	Fisherman's Horizon	Hasta la muerte, Elemental
Esthar	Ciudad de Esthar	Pared, Elemental
Espacio	Base Lunar, Puerta Lunar	Todas las normas

Ten cuidado cuando retes a jugadores extra-territoriales, como el viajero de Fisherman Horizon que está en Galbadia pero que juega según las normas de Fisherman Horizon. Mira el diálogo antes de que empiece la partida de cartas para obtener consejos y saber qué normas tienes que aplicar.

Tabla de cómo se difunden las normas

DIFUSIÓN DE LAS NORMAS DE INTERCAMBIO Cada vez que retes a la Reina de cartas (ver el párrafo que hay a continuación), cambiará al azar la norma de intercambio, eligiendo entre Una - Diferencia - Directo -Todas- Una, etc. Pasando de una norma a la siguiente o a la anterior. Por ejemplo, si acaba de usar "Todas", ahora empleará "Directo" o "Una". Hay 1:3 de posibilidades de que introduzca la norma que acaba de usar en la región que se encuentra. Para introducir esta norma en otras regiones también hace falta un complejo grupo de pasos a seguir ya que las normas de intercambio se hacen cada vez más famosas y declinan en un ciclo de 30 partidas (alcanzan el máximo a las 15 partidas). La popularidad de la norma utilizada en tu primera región aumenta a medida que retas a los jugadores que hay. Cuando retas a jugadores en una región nueva, a menudo después de haber jugado 30 partidas en la anterior, tu norma de intercambio se introducirá en esta nueva región. Habla con la Reina de cartas sobre el desarrollo de las normas de intercambio para ver qué norma va a ser establecida en otras regiones y cual va a declinar.

SE RECORDARÁN LAS NORMAS CUANDO JUEGUES A LAS CARTAS POR PRIMERA VEZ

CUANDO ESTES EN UN SITIO NUEVO Y LE PIDAS A ALGUIEN QUE JUEGUE A LAS CARTAS CONTIGO, ¿HAY NORMAS ANTIGUAS DE ESE SITIO QUE SEAN NUEVAS?

SÍ

TE DICEN QUE "CONOCES REGLAS QUE EN ESTA REGIÓN SON DESCONOCIDAS". DESPUÉS TE DIRÁN "¡VAMOS A JUGAR A LAS CARTAS!"

JUEGAS

NO JUEGAS

POSIBLE RESULTADO

FIN DE LA CONVERSACIÓN. LAS NORMAS ANTIGUAS PERMANECEN

FIN DE LA CONVERSACION. SE OLVIDAN LAS NORMAS ANTIGUAS Y SE APRENDEN LAS NUEVAS

NO

TE PIDEN QUE JUEGUES A LAS CARTAS

JUEGAS

APRENDES LAS NUEVAS NORMAS

NO JUEGAS

POSIBLE RESULTADO

FIN DE LA CONVERSACIÓN. LAS NORMAS ANTIGUAS PERMANECEN

FIN DE LA CONVERSACIÓN. SE OLVIDAN LAS NORMAS ANTIGUAS Y SE APRENDEN LAS NUEVAS

JUEGAS A LAS CARTAS CON LOS DOS TIPOS DE NORMAS, LAS NUEVAS Y LAS ANTIGUAS

HAY 1/7 DE POSIBILIDADES DE QUE EL ORDENADOR ELIJA UNA NORMA. ¿ESCOGE ALGUNA DE LAS NORMAS DE LA REGION ANTERIOR QUE NO EXISTAN EN ESTA OTRA? (ESTO SE REPITE TRES VECES)

SÍ — LA NORMA SE INTRODUCE EN LA REGIÓN NUEVA Y APRENDES LAS NORMAS DE ESA REGIÓN

NO

HAY 1/7 DE POSIBILIDADES DE QUE EL ORDENADOR ELIJA UNA NORMA. ¿COINCIDE ESTA NORMA CON ALGUNA DE LAS DE LA REGIÓN NUEVA?

SÍ — LA NORMA DESAPARECE DE LA REGIÓN NUEVA Y APRENDES LAS DEMAS NORMAS DE ESA REGIÓN

NO

POSIBLE RESULTADO

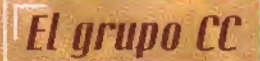
FIN DE PARTIDA. PERMANECEN LAS NORMAS ANTIGUAS

SE APRENDEN LAS NORMAS NUEVAS DE LA REGIÓN

La Reina de cartas

Al comienzo de tu aventura, verás a una mujer fuera de la estación de ferrocarril de la ciudad de Balamb (**imagen 9**). Cuando hables con ella te dirá que conserva y "hace cumplir" las normas de cartas del mundo. Introducirá una nueva norma en la región si le pagas 30.000 Gils. Cuando le preguntes, también te explicará cómo se transmiten y evolucionan las normas del juego.

IMAGEN 9



El grupo CC

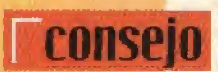
Hay un grupo de jugadores veteranos en el Jardín de Balamb. Estos jugadores de elite tienen algunas cartas poco comunes y sólo se darán a conocer después de que hayas ganado unas cuantas partidas en el Jardín (**imagen 10**). Cuando les retes, siguiendo un orden, se darán a conocer uno por uno hasta que puedas jugar con el legendario CC Rey.

IMAGEN 10



cartas

Consejos



consejo Cuando se aplica la norma "Igual", intenta elegir y colocar tus cartas de modo que sus lados tengan valores iguales, incluso sin las cartas del contrincante.

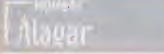


consejo Cuando elijas tus cartas, intenta usar cuatro cartas que sean adecuadas para rincones específicos en la Zona de batalla, y otra con al menos tres lados que tengan mucho valor. Por ejemplo: Minotauro, Seclet, Tiamant, Trueno+Viento y Gigante son una buena elección.

consejo No emplees mucho tiempo en jugar a las cartas. Los Seeds tienen otras obligaciones. Lo mejor es que juegues cuando hayas logrado borrar del mapa a unos cuantos monstruos, por ejemplo.

consejo Se dice que hay un personaje en la región de Balamb que puede alterar las normas. Si ya tienes una lista completa de las normas que complican el juego, busca a esta persona y véncela antes de retar a gente que tenga cartas valiosas en la ciudad de Balamb o en el Jardín de Balamb. Podrás ganar cartas más fácilmente en esta región.

consejo Después de ciertos encuentros con los jefazos recibirás cartas que son poco comunes. Espera a tener algunas de estas cartas tan valiosas antes de jugar a Triada Triple. De otro modo, te resultará muy difícil ganar las primeras partidas.



Las cartas

La mayoría de las cartas se pueden obtener ganando partidas de cartas contra otros jugadores (cosa que no está especificada). Algunas cartas sólo se pueden obtener de esta forma. Esto está explicado en la descripción de las cartas. La frase "Usa Carta" significa que un personaje debe enlazar y usar esta habilidad de comando durante la batalla. El monstruo sobre el que se utilice esta habilidad se convertirá en una carta que se llamará como él (imagen 11). "Usa Carta en..." significa que tienes muy pocas posibilidades de conseguir esta carta convirtiendo a los monstruos que aparecen en la lista en carta. Sin embargo, se convertirán en la carta mencionada antes que a ellos. En "Situaciones" aparecen algunos sucesos en que puedes obtener cartas.

IMAGEN 11



NIVEL 1 — CARTAS DE MONSTRUOS

NOMBRE: Alagar



VALORES: 1 / 5 4 / 1

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla
* Situaciones: la primera vez que consigas cartas; al hablar con el propietario del pub de Dollet.

NOMBRE: Fungo



VALORES: 5 / 3 1 / 1

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
*Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla
*Situaciones: la primera vez que consigas cartas; al dirigirte al pub de Timber.

NOMBRE: Mosquito

VALORES: 1 / 5 3 / 3

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

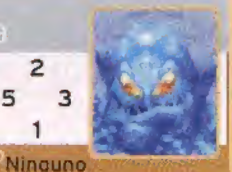
NOMBRE: Mordelago

VALORES: 6 / 2 1 / 1

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla
* Situaciones: la primera vez que consigas cartas; al hablar con el propietario del pub de Dollet en el piso de arriba.

NOMBRE: Blinura

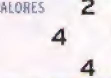


VALORES: 2 / 5 3 / 1

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE: Gueila



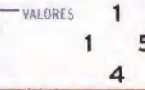


VALORES: 2 / 4 1 / 4

ELEMENTO: Electro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: la primera vez que consigas cartas.

NOMBRE: Guésper



VALORES: 1 / 1 5 / 4

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: la primera vez que consigas cartas.

NOMBRE: Tocarrol falso



VALORES: 3 / 1 5 / 2

ELEMENTO: Tierra

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: la primera vez que consigas cartas.

NOMBRE: Tocarrol

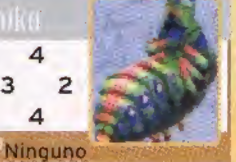


VALORES: 2 / 1 1 / 6

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: la primera vez que consigas cartas.

NOMBRE: Kedachiko



VALORES: 4 / 3 2 / 4

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: la primera vez que consigas cartas.

NOMBRE: Cocatoris



VALORES: 2 / 6 1 / 2

ELEMENTO: Electro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NIVEL 2 — CARTAS DE MONSTRUOS

NOMBRE: Grat

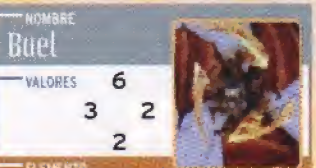


VALORES: 7 / 1 1 / 3

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Buel**

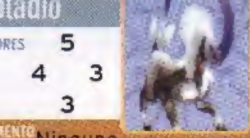


VALORES 6 / 3 2 / 2

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situaciones: al hablar con el propietario del pub de Dollet en el piso de arriba; tras vencer a dos soldados en Galbadia en Timber.

NOMBRE **Unipladio**



VALORES 5 / 4 3 / 3

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Medusa**



VALORES 6 / 3 1 / 4

ELEMENTO Hielo

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Bejelmejel**



VALORES 3 / 3 4 / 5

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Bipla**



VALORES 5 / 5 3 / 2

ELEMENTO Aire

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Venoma**



VALORES 5 / 5 1 / 3

ELEMENTO Veneno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: al hablar con el propietario del pub de Dollet en el piso de arriba.

NOMBRE **Sombra**

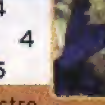


VALORES 5 / 2 2 / 5

ELEMENTO Electro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Grendel**



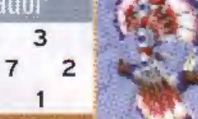


VALORES 4 / 2 4 / 5

ELEMENTO Electro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Abrazador**

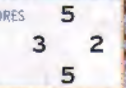


VALORES 3 / 7 2 / 1

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Langosta**



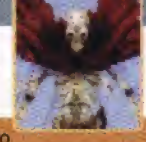
VALORES 5 / 3 2 / 5

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NIVEL 3 CARTAS DE MONSTRUOS

NOMBRE **Esqueleto**



VALORES 6 / 2 6 / 3

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: al hablar con el borracho en el pub de Timber.

NOMBRE **Acorazado**

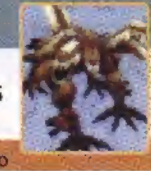


VALORES 6 / 6 3 / 1

ELEMENTO Tierra

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Tricéfalo**

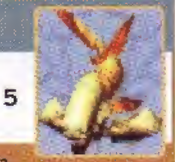


VALORES 3 / 5 5 / 5

ELEMENTO Veneno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Focarrol**

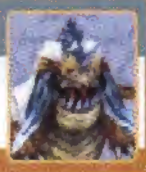


VALORES 7 / 3 5 / 1

ELEMENTO Tierra

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Foca mutante**



VALORES 7 / 3 1 / 5

ELEMENTO Hielo

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Ochú**



VALORES 5 / 3 6 / 3

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

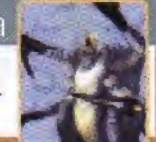
NOMBRE **SAM08G**

VALORES 5 / 4 6 / 2

ELEMENTO Piro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE **Oso de Trabia**



VALORES 4 / 2 4 / 7

ELEMENTO Piro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

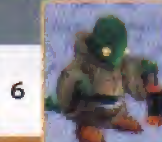
NOMBRE **Cactilio**

VALORES 6 / 3 2 / 6

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: al hablar con el propietario del pub de Dollet en el piso de arriba.

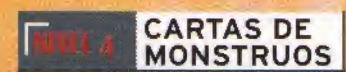
NOMBRE **Tonberi**



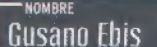
VALORES 3 / 4 6 / 4

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.
* Situación: al hablar con el borracho en el pub de Timber.



NIVEL 4 — CARTAS DE MONSTRUOS



Gusano Ebis



VALORES: 7 / 5 2 / 3

ELEMENTO: Tierra

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Túlipo



VALORES: 2 / 7 3 / 6

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Faz



VALORES: 6 / 5 5 / 4

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Arqueosáurio

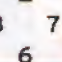


VALORES: 4 / 7 6 / 2

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Bom





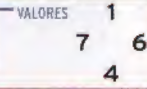


VALORES: 2 / 3 7 / 6

ELEMENTO: Piro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Blitz



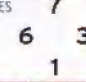


VALORES: 1 / 7 6 / 4

ELEMENTO: Electro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Wendigo



VALORES: 7 / 6 3 / 1

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Bengal

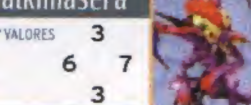


VALORES: 7 / 4 4 / 4

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Galkimasera

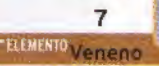


VALORES: 3 / 6 7 / 3

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Draco



VALORES: 6 / 3 2 / 7

ELEMENTO: Veneno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Adamantaimai

VALORES: 4 / 6 5 / 5

ELEMENTO: Tierra

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Seisojos



VALORES: 7 / 3 5 / 4

ELEMENTO: Piro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NIVEL 5 — CARTAS DE MONSTRUOS

Férreo



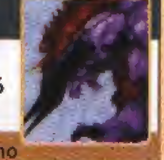


VALORES: 6 / 5 5 / 6

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Bégimo



VALORES: 3 / 7 6 / 5

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Quimera



VALORES: 7 / 3 6 / 5

ELEMENTO: Agua

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Alienígena (poco común)



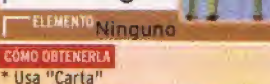
VALORES: 3 / 1 A / 2

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Abandonada después de la batalla/encuentro.

Invencible



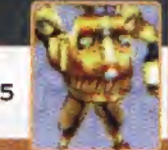


VALORES: 6 / 7 2 / 6

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

GIM47N



VALORES: 5 / 4 5 / 7

ELEMENTO: Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

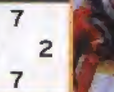
Molbol

VALORES: 7 / 2 7 / 4

ELEMENTO: Veneno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

Gran Dragón

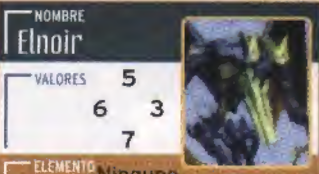


VALORES: 7 / 4 2 / 7

ELEMENTO: Piro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE Elnoir



VALORES 5 / 6 3 / 7

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta"
* Puede ser abandonada después de la batalla.

NOMBRE Rey Tonberi

VALORES 4 / 4 6 / 7

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Focarrol o Molbol.

NOMBRE Wedge y Biggs

VALORES 6 / 7 6 / 2

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Foca mutante o Fungo.

NIVEL 6 CARTAS DE JEFAZOS

NOMBRE Viento y Trueno

VALORES 2 / 4 8 / 8

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Férreo o Abrazador.

NOMBRE Elviore

VALORES 7 / 4 8 / 3

ELEMENTO Aire

CÓMO OBTENERLA
* Usa la habilidad de grupo "Carta" con Ochú o Mosquito.

NOMBRE X-ATM092

VALORES 4 / 3 8 / 7

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con SAM08G o Mordélago.

NOMBRE Yuraba

VALORES 7 / 5 2 / 8

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Oso de Trabia o Blinura.

NOMBRE Namtal-Utok

VALORES 1 / 3 8 / 8

ELEMENTO Veneno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Cactilio o Gueila.

NOMBRE Gárgola

VALORES 8 / 2 2 / 8

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Tonberi o Guésper.

NOMBRE Abadón

VALORES 6 / 5 8 / 4

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Gusano Ebis o Globulus.

NOMBRE Dolmen

VALORES 4 / 6 8 / 5

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Túlipo o Kedachiku.

NOMBRE Oleoplasto

VALORES 1 / 8 8 / 4

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con GIM47N.

NOMBRE Pueblo Shumi

VALORES 6 / 4 5 / 8

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Bégimo o Grat.

NOMBRE Cristalino

VALORES 7 / 1 5 / 8

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Bom o Buel.

NIVEL 7 CARTAS DE JEFAZOS

NOMBRE Gestalt

VALORES 8 / 8 4 / 4

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Blitz o Unipladio.

NOMBRE Cactilión

VALORES 8 / 4 8 / 4

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Wendigo o Medusa.

NOMBRE Neodragón

VALORES 8 / 8 5 / 2

ELEMENTO Electro

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Bengal o Bejelmejel.

NOMBRE Gargantúa

VALORES 5 / 8 6 / 6

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Galkimasera o Bipla.

NOMBRE Unidad IB-8

VALORES 8 / 3 6 / 7

ELEMENTO Ninguno

CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Draco o Venoma.

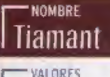
NOMBRE Esfinge

VALORES 8 / 8 3 / 5

ELEMENTO Ninguno

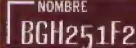
CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Adamantaimai o Sombra.

cartas



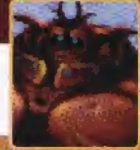
NOMBRE: Tiamant

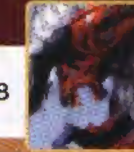
VALORES: 8 / 4 8 / 5
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Seisojos o Grendel.



NOMBRE: BGH251F2

VALORES: 5 / 5 7 / 8
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Béjimo o Langosta.

NOMBRE: Gigante

VALORES: 6 / 7 8 / 4
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Quimera o Esqueleto.

NOMBRE: Catoblepas

VALORES: 1 / 7 8 / 7
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Elnoir o Acorazado.

NOMBRE: Ente Artema
VALORES: 7 / 8 7 / 2
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Usa "Carta" con Invencible o Tricéfalo.

NIVEL 8 CARTAS DE G.F. (poco comunes)

NOMBRE: Chocogordo
VALORES: 4 / 9 4 / 8
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Reina de car tas.

NOMBRE: Angelo
VALORES: 9 / 3 6 / 7
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Watts en el tren (misión del secuestro presidencial) o a bordo del Buque Seeds blancos.

NOMBRE: Gilgamesh
VALORES: 3 / 6 7 / 9
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de CC Rey.

NOMBRE: Mogurito
VALORES: 9 / 2 2 / 9
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del niño que corre por el vestíbulo 1F del Jardín de Balamb o de la niña que hay fuera de la Biblioteca.

NOMBRE: Chocobo
VALORES: 9 / 4 4 / 8
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: hazte amigo de los chocobos en todos los Bosques de los Chocobos, y luego visita el Santuario de los Chocobos.

NOMBRE: Quetzal
VALORES: 2 / 4 9 / 9
ELEMENTO: Electro
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del mayor Dobe en Fisherman's Horizon.

NOMBRE: Shiva
VALORES: 6 / 9 7 / 4
ELEMENTO: Hielo
CÓMO OBTENERLA
* Situación: Da a Zone a bordo del Buque de los Seeds blancos, la revista "Mil Novias".

NOMBRE: Ifrit
VALORES: 9 / 8 6 / 2
ELEMENTO: Piro
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla.
* Situación: la vuelves a conseguir después de regalarla al haberla adquirido de Martine Dodonna en Fisherman's Horizon.

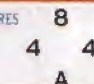
NOMBRE: Sirena
VALORES: 8 / 2 9 / 6
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del propietario del pub de Dollet en el piso de arriba.

NOMBRE: Seclet

VALORES: 5 / 9 1 / 9
ELEMENTO: Tierra
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla contra Seclet y Minotauro.

NOMBRE: Minotauro
VALORES: 9 / 9 5 / 2
ELEMENTO: Tierra
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla contra Seclet y Minotauro.

NIVEL 9 CARTAS DE G.F. (poco comunes)

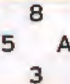
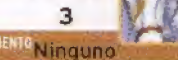
NOMBRE: Rubí

VALORES: 8 / 4 4 / A
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de CC Reina.

NOMBRE: Diablo

VALORES: 5 / 3 A / 8
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla.

NOMBRE: Leviatán

VALORES: 7 / 7 A / 1
ELEMENTO: Agua
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de CC Comodín.

NOMBRE: Odín


VALORES: 8 / 5 A / 3
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla.

Eolo
VALORES: A / 7 1 / 7
ELEMENTO: Aire
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del propietario del hotel en la ciudad de Balamb o de la niña que hay en la casa.

Cerbero
VALORES: 7 / A 4 / 6
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla.

Alejandro
VALORES: 9 / 2 A / 4
ELEMENTO: Sanctus
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Piet en la Base Lunar o más tarde en el módulo de aterrizaje de la Zona de aterrizaje.

Fénix

VALORES: 7 / A 2 / 7
ELEMENTO: Piro
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se adquiere del ayudante de la residencia presidencial en la ciudad de Esthar después de que la Reina de cartas haya perdido la carta de Helltrain.

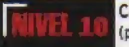
Bahamut

VALORES: A / 6 8 / 2
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla.

Helltrain

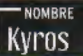
VALORES: 3 / A 1 / A
ELEMENTO: Veneno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del tabernero en el pub de Timber después de que la Reina de cartas haya perdido la carta de Alejandro.

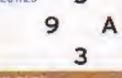
Edén
VALORES: 4 / A 4 / 9
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Es abandonada después de la batalla contra Ente Artema.

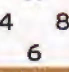
 NIVEL 10 CARTAS DE JUGADORES (personajes poco comunes)

Ward

VALORES: A / 8 7 / 2
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del Dr. Odine en su laboratorio o en la residencia presidencial en la ciudad de Esthar.

Kyros

VALORES: 6 / A 7 / 6
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de un hombre vestido de negro que hay al lado de la zona de tiendas en la ciudad de Deling, del tabernero en el pub de Timber después de que la Reina de cartas haya perdido la carta de Mogurito.

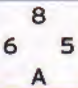
Laguna

VALORES: 5 / 9 A / 3
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Eleone en la Base lunar.

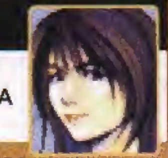
Selphie

VALORES: A / 4 8 / 6
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del amigo de Selphie en el Jardín de Trabia.

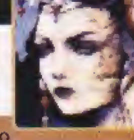
Quistis

VALORES: 9 / 2 6 / A
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de un miembro del Club de Fans de Trepe en la Cafetería del Jardín de Balamb o en la Clase 2F.

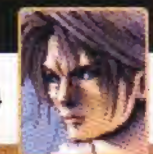
Irvine
VALORES: 2 / A 6 / 9
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Flo en Fisherman's Horizon después de haber perdido la carta Seclet a la Reina de cartas.

Zell

VALORES: 8 / 6 5 / A
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de la madre de Zell en la ciudad de Balamb (cuando Zell está en el grupo).

Rinoa

VALORES: 4 / A A / 2
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene del Mayor Caraway en la ciudad de Deling tras haber perdido la carta Ifrit.

Edea

VALORES: A / 3 A / 3
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Edea en la casa de Edea.

Seifer
VALORES: 6 / 4 9 / A
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Cid en el Jardín de Balamb o en la casa de Edea.

Squall

VALORES: A / 9 4 / 6
ELEMENTO: Ninguno
CÓMO OBTENERLA
* Situación: se obtiene de Laguna en la residencia presidencial de la ciudad de Esthar o a bordo de Lagunamov.



Descubriendo secretos

El mundo que Squall y sus amigos intentan descubrir está lleno de peligros desconocidos. También está lleno de misterios y secretos que tienes que descubrir. Este capítulo te ayudará a encontrar y resolver las pistas de cómo seguir en el juego, obtener objetos especiales y, en general, sacar el máximo rendimiento de esta aventura. ¡No es exhaustivo!

A medida que viajes alrededor del mundo, te darás cuenta de que ciertas escenas varían ligeramente dependiendo de a quién lleves en tu equipo. También pueden variar durante la aventura algunos detalles como, por ejemplo, mensajes en los tableros de anuncios o en monitores de ordenador. Estos pequeños detalles adicionales están destinados a crear una atmósfera distinta. Te corresponde a ti decidir si quieres desvelarlos o no.

Algunos subtítulos de este capítulo indican dónde se encuentran las pistas que necesitas para seguir el juego. Otros indican objetos especiales y acontecimientos. Se presentan por orden jerárquico, de los más obvios a los menos obvios. El rango de Seed es una excepción. Como a muchos jugadores les preocupan los parámetros que determinan e influencian su rango, desde el principio, se explica esto en primer lugar.

Por supuesto, puedes haber encontrado todos o algunos de los secretos por ti mismo. Como se proporciona toda la información, te recomendamos que no la consultes, sólo hasta cuando realmente la necesites; pero tú decides.

Rango de Seed

Tu comportamiento durante la Caverna de las Llamas y las misiones Dollet determinará tu rango de Seed en la graduación. Después de esto, tu rango estará influenciado por tus elecciones, tu comportamiento y el resultado de ciertas batallas (imagen 1). Si te preguntas por qué sigues siendo degradado, aquí tienes las respuestas.

IMAGEN 1



Examen inicial Seed: Caverna de las Llamas y misiones Dollet

Para la graduación se tendrán en cuenta las categorías Conducta, Ataque, Juicio, Espíritu y Actitud. Recibirás una puntuación de cada categoría entre 0 y 100 (en unidades de 10). Estas puntuaciones se suman y se dividen por 5 para obtener el rango general. Se te premiará con una bonificación de 100 si cumples un requisito muy especial. El rango máximo con el que te puedes graduar es 10.

IMAGEN 2



CONDUCTA Se valora el tiempo que queda de la cuenta atrás después de la Misión Dollet. Cuanto más rápido completes la misión, mayor será el número de puntos que consigas. Si vuelves a la playa cuando quedan 25 minutos, recibirás 100 puntos. Si quedan 20 minutos, ganarás 70 puntos, con 15 minutos ganarás 40 puntos. Si quedan 3 minutos recibirás 10 puntos. Si queda menos de este tiempo significa que no recibirás ningún punto por Conducta.

JUICIO Esto afecta a tu búsqueda por la Caverna de las Llamas **(imagen 2)**. Los puntos que recibas dependerán de lo cerca que estés del tiempo que hayas elegido para derrotar a Ifrit. Si decides que necesitas 30 minutos para derrotar a Ifrit, y queda un minuto cuando lo consigues, recibirás 70 puntos. Para recibir 100 puntos necesitas derrotar a Ifrit quedando 7 segundos. Si necesitas 10 minutos menos de lo que esperabas para vencer, recibirás 40 puntos. Si del tiempo elegido te sobran 15 minutos o más, no recibirás ningún punto por Juicio.

ATAQUE Estos puntos se basan en la cantidad de cuántos enemigos derrotes durante las misiones Dollet sin utilizar G.F. Si vences a más de 75 enemigos ganarás 100 puntos, venciendo entre 20 y 40 adversarios ganarás 50 puntos. Por derrotar entre 10 y 14 enemigos recibirás 20 puntos. Si no logras vencer al menos a 10 adversarios, no recibirás ningún punto por Ataque.

ESPÍRITU Esta puntuación se calcula a través del número de veces que escapas de batallas durante la misión Dollet. Escapar una vez te permite ganar 100 puntos, si te escapas dos veces, ganarás 70 puntos. Entre 5 y 8 escapadas te darán 30 puntos, y si escapas más de 10 veces no recibirás puntos por Espíritu.

ACTITUD Tu Actitud empieza con 100 puntos. Éstos se reducirán con el número de puntos de penalización que "ganes" durante la misión Dollet. Cíñete a la siguiente lista con el fin de no perder puntos de actitud:

- No hables con nadie que no sea de tu equipo. Esto es una misión militar, no una excursión escolar.
- No vayas a las Torres de emisión desde la plaza con los VIT de Seifer a cero **(imagen 3)**.
- No saltes de la repisa de la torre después de que Selphie lo haga **(imagen 4)**.
- Asegúrate de hacer que el perro se marche de la plaza de Dollet mientras escapas de X-ATM092.
- No te escondas en el bar mientras X-ATM092 pasa por allí.

IMAGEN 3

IMAGEN 4



BONIFICACIÓN Se te concederán 100 puntos de bonificación si consigues vencer a X-ATM092.

BATALLAS La mejor forma de incrementar tu rango de Seed con el tiempo es participar en batallas sin utilizar los G.F. Intenta luchar con más de 10 monstruos de esta manera entre las pagas salariales. Esto incrementará el número de puntos de evaluación y como consecuencia, tu rango. Si pierdes demasiado tiempo pensando, o te pasas el tiempo jugando a las cartas sin parar, acabarás siendo degradado. Como irás encontrándote monstruos cada vez más malvados a medida que avanzas en la aventura, la forma más rápida de completar las rondas de batallas es buscar a los monstruos de las zonas que ya has visitado anteriormente durante el juego. Las bestias de la isla de Balamb o las de la Llanura Jespélides cerca de Dollet son presas fáciles para un luchador experimentado **(imagen 1)**.

IMAGEN 1



ACONTECIMIENTOS Tu comportamiento y tu éxito durante ciertos acontecimientos también influenciarán e irán en tu rango. Aquí tienes algunos de ellos:

IMAGEN 2



1. Después de rescatar a Eleone en la zona de entrenamiento, y antes de irte a la cama, no intentes abandonar el Jardín de Balamb por la puerta sur ni antes de ir a dormir ni después de rescatar a Eleone en la zona de entrenamiento. Si intentas abandonar el Jardín de Balamb tres veces, serás degradado.
2. Aumentarás el rango de Seed si los soldados azules y rojos que patrullan el tren presidencial no te capturan mientras introduces los códigos en la misión del secuestro. Si se te detecta más de 10 veces (es decir, significa que si has necesitado más de diez intentos consecutivos) serás degradado **(imagen 2)**.
3. Si usas la opción de escape en el mapa mientras exploras la tumba del Rey sin nombre perderás inmediatamente un rango de Seed.
4. Podrás duplicar tu rango de Seed en la base de misiles de Galbadia. Intenta saber siempre el camino de salida hablando con los soldados de Galbadia que te encuentres y transmite el mensaje correcto al soldado de la sala de misiles (después de haber hablado con los dos soldados del balcón). Esto te evitará acumular puntos de penalización. Si pones el cronómetro de autodestrucción en 10 minutos, tus puntos no se verán afectados. Si eliges 20 minutos, tus puntos de evaluación bajarán un poco. Si eliges 40 minutos, bajarán considerablemente.
5. Después de vencer a Norg, debes evitar enseñarle magia al chico que está fuera del Aula 2F. Si ve alguna magia se te regañará y degradará, o se te abroncará y serás degradado.
6. Se te puede degradar incluso antes de hacer el examen Seed. Si le enseñas al chico que está fuera del aula 2F el sable pistola. Se te reñirá y tu rango se reducirá en uno en la graduación.
7. Usa al perro para encontrar a Trueno durante la ocupación por parte de Galbadia de la ciudad de Balamb para así ganar un rango de Seed **(imagen 3)**.
8. Sigue la inscripción de la estatua de Laguna hacia el final del pueblo Shumi para incrementar tus puntos de evaluación.
9. Si consigues vencer al Ente Artema en la Ruinas oceánicas, ganarás un rango de Seed.

IMAGEN 3



Respuestas al examen escrito de Seed

Una vez que Squall haya pasado su examen práctico, puede aumentar su rango de Seed en cualquier momento haciendo el examen Seed. Recuerda que sólo puedes examinarte en el examen del nivel del rango en que te encuentres. Si, por ejemplo, Squall tiene un rango de 20, puedes hacer los exámenes 1 a 20, y no el examen 21 o superiores.

Aquí tienes las respuestas correctas de cada uno de los 30 niveles de examen. "S" significa que debes responder "Sí"; "N" significa que debes responder "No". Intenta hacer los exámenes sin usar esta tabla y consulta las respuestas después: es una manera excelente de aprender cómo funciona el juego.

TEST	Nº PREGUNTAS									
NIVEL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	S	N	S	S	S	N	N	S	N	N
2	S	N	S	S	S	N	S	S	N	N
3	N	N	S	N	S	S	S	N	S	N
4	N	S	S	S	N	N	S	S	N	N
5	N	N	N	S	S	N	N	S	S	S
6	S	N	S	S	N	N	S	S	N	S
7	S	S	S	S	S	S	N	S	S	N
8	N	S	N	N	S	S	N	N	S	N
9	N	S	N	N	N	N	N	N	S	S
10	S	N	N	N	N	N	N	N	S	N
11	S	S	N	S	S	N	S	N	N	S
12	N	S	N	N	S	N	S	N	S	N
13	S	N	N	N	S	N	N	N	N	N
14	S	S	S	S	N	S	S	N	S	N
15	S	S	N	N	N	N	N	S	N	S
16	S	N	N	S	N	S	N	N	S	N
17	S	N	N	N	S	N	N	S	N	N
18	S	N	N	N	S	N	N	N	N	N
19	S	N	N	S	N	N	N	N	N	S
20	S	S	N	S	N	S	S	S	N	N
21	S	S	S	S	N	N	S	S	S	N
22	N	N	N	S	N	N	N	S	S	N
23	S	N	N	N	N	S	S	S	S	S
24	S	S	N	N	Y	Y	N	N	N	S
25	S	N	S	S	S	N	N	S	N	N
26	S	S	N	S	N	S	N	S	N	N
27	N	S	N	N	N	N	S	N	S	N
28	S	N	N	S	S	S	N	S	N	N
29	N	N	N	S	S	N	N	N	S	N
30	N	S	N	N	N	N	S	N	N	N

Piloto automático de Lagunamov

IMAGEN 4



¿Te sientes cansado? No necesitas pilotar Ragnarok manualmente por el mundo. Después de despegar, pulsa el botón SELECT para que aparezca el mapa del mundo. Pulsa el botón dos veces más para acceder a un mapa mucho más detallado y mueve el cursor hacia el destino que desees. Pulsa el botón ⊗ para que Lagunamov vuele hacia allí con el piloto automático **(imagen 4)**.

Revistas

Karateka

Esta revista está especializada en el entrenamiento de artes marciales. Léete cada número que consigas para que Zell pueda aprender las nuevas técnicas en Ataques Especiales **(imagen 1)**.

IMAGEN 1

001 Prisión Desierto, 1F. Después de recoger tus armas puedes entrar en otra sala de esta planta. La revista estará en esta habitación.

002 Ciudad de Balamb, en el hotel. Cuando hayas vencido a Trueno, éste dejará caer la revista después de vencerle (Disco 2).

003 Ciudad de Balamb, en el hotel. Primero, habla con la chica de la coleta en la recepción de la biblioteca del Jardín de Balamb con Zell en tu equipo. Visita repetidamente la biblioteca y habla con la gente de allí (hay un total de seis acontecimientos de diálogos distintos con Zell o sin Zell en el equipo, aunque no necesitas experimentarlos todos). Cuando vuelvas a visitar la Ciudad de Balamb, entra en la casa de Zell y habla con su madre. Le dirá a su hijo que ha tenido visita. A continuación, quédate en el Hotel de la ciudad de Balamb. Cuando abandones la habitación por la mañana, Zell estará hablando inmerso en una conversación con la joven bibliotecaria. Ella le entregará la revista. Cuantas más conversaciones hayas escuchado en la biblioteca, mayor será la información que puedas obtener de la conversación entre Zell y su admiradora **(Disco 1)**.

004 Ciudad de Esthar, en el pasillo de encima del ascensor amarillo. Habla con el soldado de Esthar antes de ver Lunatic Pandora. Habla de nuevo con él durante la cuenta atrás del vuelo alrededor de la ciudad de Pandora. Si se escapa, síguele y habla con él otra vez para conseguir la revista **(Disco 3)**.

005 Lunatic Pandora, en el piso de la caverna, a la izquierda del ascensor 3 (escaleras) **(Disco 3)**.

Nota: Todos los números de Karateka están disponibles en la tienda de libros de la ciudad de Esthar (a 1.000 Gil cada uno) **(imagen 2)**. Los números 4 (1.000 Gil) y 5 (30.000 Gil) sólo los podrás comprar si estás en la categoría dedispones de la habilidad "Buen cliente".

IMAGEN 2



Hocicos

Una revista imprescindible para cualquier amante de los perros. Asegúrate de obtener y leer los seis números. Eso añadirá nuevas técnicas al limitado repertorio de Angelo. Asegúrate de comprobar con regularidad la tercera pantalla de estado de Rinoa para asegurarte de que Angelo aprende estas técnicas **(imagen 5)**.

IMAGEN 5



Dónde encontrar Hocicos:

VOL. 1: En el suelo del tren a Timber **(Disco 1)**.

VOL. 2: En la habitación de Rinoa en medio del cuartel general de los Búhos del bosque. Entra de nuevo en el compartimento después de encontrar a Rinoa (la cama está hecha dentro del sofá) **(Disco 1)**.

VOL. 3: Timber, en venta en la tienda de animales (1.000 Gil) **(imagen 6) (Disco 1)**.

VOL. 4: Timber, en venta en la tienda de animales (1.000 Gil) **(Disco 1)**.

VOL. 5: Ciudad de Esthar, en venta en la tienda de animales (1.000 Gil) **(Disco 3)**.

VOL. 6: Ciudad de Esthar, en venta en la tienda de animales (1.000 Gil) **(Disco 3)**.

IMAGEN 6

Nota: Si no encuentras los volúmenes 1 y 2, debes poder comprarlos en la tienda de animales de la ciudad de Esthar (a 1.000 Gil cada uno).

Armas

Puedes mejorar las armas de los personajes hasta convertirlas en los modelos que se describen en esta revista. Léetelos todos conforme los vayas consiguiendo cada número después de obtenerlos para ampliar tu lista de mejoras. También te dirán qué objetos necesitas para mejorar las armas **(imagen 3)**.

Puedes conseguir los números de Armas aquí:

1ª Esthar, en el piso del Laboratorio del Lunatic Pandora **(Disco 3)**.

MAR Dollet, encima de la Torre de emisión. Elviore la dejará caer la revista después de la batalla **(Disco 1)**.

ABR Jardín de Balamb, en el pupitre del dormitorio Seed de Squall **(Disco 1)**.

MAY Ciudad de Deling, en los acueductos **(imagen 4) (Disco 1)**.

JUN Base de misiles de Galbadia. E, el monstruo BGH521F2 lo dejará caer la revista después de la batalla **(Disco 2)**.

JUL Jardín de Balamb, cerca de los troncos caídos en la zona de entrenamiento (del disco 3 en adelante).

AGOS Jardín de Trabia, a unos cuantos pasos delante de la estatua, cerca de la parte inferior de la pantalla **(Disco 2)**.

NOTA: Si no encuentras los volúmenes 1 y 2, debes poder comprarlos en la tienda de animales de la ciudad de Esthar (a 1.000 Gil cada uno). Armas Nº 1 se puede comprar (50.000 Gil) solamente si posees la habilidad "Familiar".

IMAGEN 3

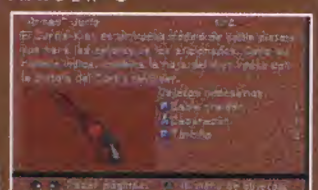


IMAGEN 4



Revista Timber

Estas revistas se pueden encontrar en muchos sitios. Cuando descubres una, Squall la leerá automáticamente sin que tu puedas ver su contenido. Las Revistas de "Timber Maniacs" no se muestran en tu inventario. En su lugar, Selphie añade automáticamente una sinopsis de cada número para la red escolar. Esto ocurre después del diálogo de Squall con Selphie frente a la pantalla grande de Trabia **(Imagen 7)**. Puedes informarte de leer sobre las hazañas del "Sr. Laguna" en la mesa del ordenador de Squall, situada en el aula del Jardín de Balamb.

Los números de los "Timber Maniacs" se pueden encontrar en:

1 **CIUDAD DE BALAMB > Estación de Balamb, cerca de la señal del tren sobre la plataforma (antes de ir a Timber en la misión de liberación), o en el Hotel de Balamb, en el pupitre de la habitación del hotel. Cuando lees cualquiera de los dos números, el otro desaparece.**

2 **TIMBER > Hotel de Timber, en la mesa de la habitación del hotel.**

3 **TIMBER > En la oficina del final del edificio de Timber Maniacs, en el piso de tu derecha.**

4 **DOLLET> En el bar, arriba, en la mesa de cartas a la izquierda de la pantalla.**

5 **DOLLET> Hotel de Dollet, en el pupitre de la habitación del hotel.**

6 **CIUDAD DE DELING > Hotel de la ciudad de Deling, en el centro de la habitación del hotel.**

7 **FISHERMAN'S HORIZON > Hotel de F.H., cerca de la parte trasera de la habitación del hotel.**

8 **FISHERMAN'S HORIZON > Detrás de la casa del artesano, en las vías férreas cerca de la estación (imagen 8).**

9 **JARDÍN DE TRABIA > Detrás del cementerio.**

10 **BUQUE SEEDS BLANCOS > En el puente, a la izquierda del timón.**

11 **ORFANATO (CENTRA) > En el piso de la ruinosa habitación principal.**

12 **RUINAS DE CENTRA > Aquí no hay revista. Sin embargo, si visitas estas ruinas, el relato de Laguna sobre este lugar se añadirá a la base de datos de Selphie.**

IMAGEN 7

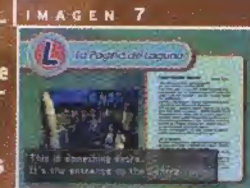
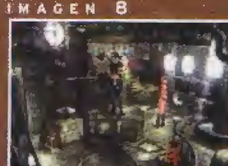


IMAGEN 8



Expediente F

Colecciona y lee esta revista para encontrar pistas sobre cómo convocar al misterioso G.F. Tren Maldi.

Aquí es donde puedes encontrar las revistas Expediente F:

EXPEDIENTE F I: Jardín de Balamb: estantería de la biblioteca **(Disco 1).**

EXPEDIENTE F II: Ciudad de Esthar, Tienda de libros (35.000 Gil) **(Disco 3).**

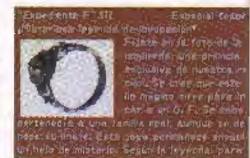
EXPEDIENTE F III: Fisherman's Horizon. Al llegar en cuanto llegas al muelle, sobresaliendo por encima del pasadizo que conecta el edificio cilíndrico rojo y blanco con el Jardín de Balamb, bajas. Baja por la escalera de este edificio (Debes hacerlo en tu primera visita a F. H.) y hablas con el viejo pescador que te encontrarás allí al lado de donde el Jardín de Balamb se estrelló **(imagen 1).** Él te dará la revista **(Disco 2).**

IMAGEN 1



EXPEDIENTE F IV: Ciudad de Esthar, en el vestíbulo de la Residencia Presidencial. Habla con el guardia de la puerta grande. Dejará caer la revista cuando se vaya. **(Disco 3)**

NOTA B: Si no encuentras la revista Expediente F I, deberías poder comprarla en la tienda de libros de la ciudad de Esthar (por 35.000 Gil). Las revistas Expediente I y II sólo las puedes comprar si dispones de la habilidad de "Buen cliente".

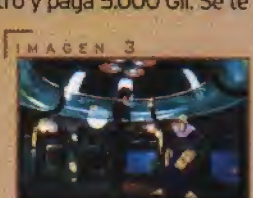


Pueblo Shumi

El pueblo de la tribu de Norg se encuentra en la larga y nevada Isla Winter, en el norte de Trabia. Puedes aterrizar en los alrededores **(imagen 2).** Baja del avión y camina hacia los tres lugareños que vigilan el punto de extracción. Habla con el Shumi del centro y paga 5.000 Gil. Se te dará el hechizo Artema. Podrás extraer esta magia repetidamente durante tus próximas visitas (pero también deberás pagar cada vez que utilices el punto de extracción). Sin embargo, el punto de extracción no se restaurará cada vez que entres en el pueblo.

IMAGEN 2

IMAGEN 3



Recoger piedras

Después de extraer Artema sigue hasta la entrada y sube en el ascensor. Te llevará al poblado actual. Después de explorar el pueblo, camina recto hacia delante alejándote de la entrada (más allá de donde está posada la rana) y entra en la última casa. Camina hacia la parte trasera del estudio del escultor y habla con el artista que está esculpiendo una estatua de Laguna. No te saltes el punto de extracción de detrás de la estatua. A continuación, visita la casa del Venerable **(imagen 3)**, que antes estaba vigilada por un Mumba peludo y color naranja. Ahora puedes usar el punto de extracción cerca de la casa y entrar. Elder confirmará la petición del escultor de que encuentres cinco piedras para él. Después de cada piedra que le lleves al escultor, éste te dirá la que necesita a continuación. El especialista, sentado cerca de la entrada del pueblo, podrá aconsejarte.

IMAGEN 4



IMAGEN 5



IMAGEN 6

IMAGEN 7



IMAGEN 8





LAS PIEDRAS SE ENCUENTRAN AQUÍ:

1 **PIEDRA AZUL:** Vuelve al estudio del escultor y examina la gran piedra azulada a la izquierda de la estatua. Has descubierto la primera piedra **(imagen 4).**

2 **PIEDRA VIENTO:** Esta piedra está en el camino entre las dos casas más cercanas a la entrada del pueblo **(imagen 5).**

3 **PIEDRA VIDA:** Una piedra bien escondida. Examina las raíces que crecen en el acantilado entre la casa del Venerable y la segunda casa de la entrada del pueblo. Si encuentras el lugar correcto, Squall escalará y recogerá la piedra Vida **(imagen 6).**

4 **PIEDRA SOMBRA:** Es probablemente la más difícil de encontrar, esta piedra está muy bien escondida a ras del suelo dentro del área donde los tres Shumis están vigilando el punto de extracción. La piedra está donde la sombra que proyecta el pilar del lado superior derecho de la pantalla. Se encuentra con el pie de la escalera. Está directamente en el punto de intersección de las sombras procedentes del tejado **(imagen 7).**

5 **PIEDRA AQUA:** ¿No sería obvio recoger la piedra donde está sentada la rana? Ni lo intentes, esa no es la piedra correcta. En su lugar, visita al artesano en su casa al lado del estudio del escultor. Camina hacia el nicho de la cocina y busca al lado de la palangana, a la izquierda del artesano **(imagen 8).**

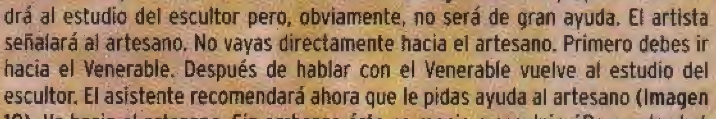
Después de entregar la última piedra al escultor se te enviará de vuelta al **Venerable.** Ahora recibirás una cola de Fénix como recompensa. Sin embargo, la estatua no está todavía acabada...

Estatua de Laguna

Habla con el Venerable y su ayudante. A continuación, sal del pueblo y vuelve inmediatamente. A tu regreso, verás que el ayudante del escultor hace su trabajo de mala gana. Visita el estudio del escultor y habla con el artista. Puesto que la ayuda del asistente no es suficiente, debes volver a la casa del Venerable. Habla con él y haz salir al Mumba de su casa **(imagen 9).** Este pequeño ser vendrá al estudio del escultor pero, obviamente, no será de gran ayuda. El artista señalará al artesano. No vayas directamente hacia el artesano. Primero debes ir hacia el Venerable. Después de hablar con el Venerable vuelve al estudio del escultor. El asistente recomendará ahora que le pidas ayuda al artesano **(Imagen 10).** Ve hacia el artesano. Sin embargo éste es reacio a esculpir. ¿Recuerdas haber visto un muñeco Mumba en la casa de su colega en Fisherman's Horizon? Viaja allí y visita al artesano. Su casa está cerca de la vía férrea, al lado de la estación. Te recibirá un muñeco Mumba animado, que te será entregado por el artesano. Vuelve al pueblo Shumi y dale el muñeco al ayudante. Ahora sí que accederá a ayudar al escultor. Mira como va el trabajo y visita de nuevo al Venerable para recibir como recompensa un papiro de defensa de estado.

IMAGEN 9

IMAGEN 10



Buscar el módulo de escape

En el disco 3, después de tener lugar el acontecimiento lunar y de que ya estés sano y salvo en la tierra, puedes encontrar el módulo de escape de la base lunar. Habrás aterrizado en la zona de emergencia del extremo sur de Esthar en la península de la Llanura de Avadán. Allí encontrarás a Piet y a un médico. Puedes jugar a las cartas con ellos.



Puntos de extracción ocultos

En el mapa del mundo hay numerosos puntos de extracción ocultos. La mayor concentración de magias poderosas está en las Islas "Más cerca del infierno" y "Más cerca del Paraíso". Como abundan aquí monstruos malignos, debes enlazar la habilidad "Ningún encuentro" antes de intentar extraer magias válidas como Artema, Aura o Lázaro +.





IMAGEN 1



Winhill

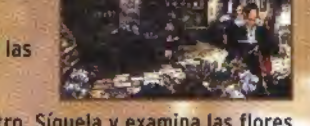
Los trozos de jarrón

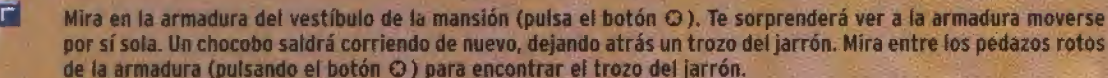
Visita Winhill cuando puedan ir por ahí libremente, llevándote contigo Zell y Quistis. No puedes entrar en la gran mansión de la plaza del pueblo. Habla con el propietario y escucha sus quejas sobre un jarrón desaparecido. De hecho, unos chocobos caraduras (jóvenes chocobos) han roto el jarrón y lo han esparcido por Winhill. Si recuperas sus cuatro trozos y se los llevas al propietario de la mansión, te recompensará con una valiosa Ala de Fénix (imagen 1).

AQUÍ ES DONDE DEBES BUSCAR LOS TROZOS:

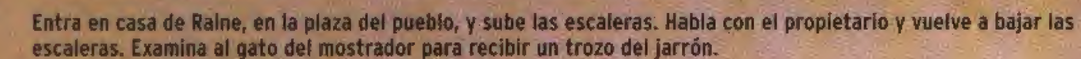
IMAGEN 2



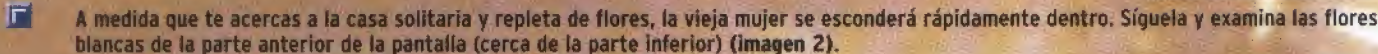




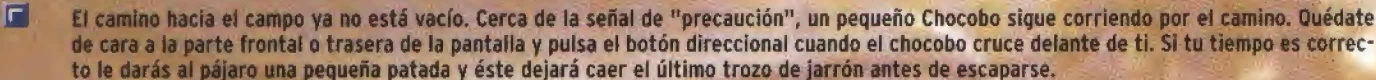
- **Mira en la armadura del vestíbulo de la mansión (pulsa el botón ○). Te sorprenderá ver a la armadura moverse por sí sola. Un chocobo saldrá corriendo de nuevo, dejando atrás un trozo del jarrón. Mira entre los pedazos rotos de la armadura (pulsando el botón ○) para encontrar el trozo del jarrón.**



- **Entra en casa de Raine, en la plaza del pueblo, y sube las escaleras. Habla con el propietario y vuelve a bajar las escaleras. Examina al gato del mostrador para recibir un trozo del jarrón.**



- **A medida que te acercas a la casa solitaria y repleta de flores, la vieja mujer se esconderá rápidamente dentro. Síguela y examina las flores blancas de la parte anterior de la pantalla (cerca de la parte inferior) (imagen 2).**



- **El camino hacia el campo ya no está vacío. Cerca de la señal de "precaución", un pequeño Chocobo sigue corriendo por el camino. Quédate de cara a la parte frontal o trasera de la pantalla y pulsa el botón direccional cuando el chocobo cruce delante de ti. Si tu tiempo es correcto le darás al pájaro una pequeña patada y éste dejará caer el último trozo de jarrón antes de escaparse.**

Objetos adicionales de Chocobo



Si le das al pequeño chocobo otra patada después de recoger el trozo de jarrón, el pájaro debe dejar caer Verdura gysahl. Después de esto, puedes darle un poco más, pero no exageres...

Mantener la paz en F.H.

Haz que Squall e Irvine visiten al artesano inmediatamente después de vencer a BGH251F2 por segunda vez (la casa está en la vía férrea a la derecha de la plaza del pueblo). Encontrarás al artesano en una acalorada discusión. Sal de la casa y entra por segunda vez para poner fin a la discusión. El artesano te recompensará con un Omnifénix.



El aspirante a periodista de Timber

En el disco 1, camina hacia el edificio de Timber Maniacs después de que haya salido el último tren hacia la estación del Lejano Galbadia Este. El hombre fuera del edificio está a punto de abandonar su gran sueño de convertirse en periodista. Si le animas a proseguir con su sueño (eligiendo la primera respuesta) se convertirá de verdad en periodista y te recompensará con un Carné mascotas en el disco 2. Si no le animas no se convertirá en escritor y más adelante se quejará.

Secretos de las cartas

Encontrar los miembros del club de cartas

Después de ganar entre 15 y 20 partidas de cartas en el Jardín de Balamb un Seed, paseándose por el vestíbulo 1F del Jardín de Balamb cerca de la guía telefónica, hace mención a la existencia de un club de jugadores de cartas, cuyos miembros tienen mucho prestigio... y algunas cartas extrañas Gana a los miembros de este grupo y se te tendrá en gran estima. Todos estos jugadores se encuentran en el Jardín de Balamb.

Los miembros del club de cartas están en los siguientes lugares:

JACK: Pasillo 1F, cerca de la guía telefónica (imagen 3).

CLUB: Pasillo 1F, en el extremo norte (generalmente, en el pasadizo que lleva a los dormitorios) (imagen 4).

ROMBO: Pasillo 1F, cerca de la guía telefónica. En realidad Rombo son dos chicas.

PICA: Pasillo 2F, cerca del ascensor. Es posible que tengas que recorrer este pasillo varias veces, ya que Pica y sus amigos no siempre están ahí.

JOKER: Pasillo 1F, Zona de entrenamiento, en el muelle de madera cerca de la entrada de la derecha. Aparece espontáneamente, así que puede que tengas que entrar en esta zona varias veces. Joker no estará ahí si usas la habilidad "Ningún encuentro" para evitar al Arqueosaurio (imagen 5).

CORAZÓN: 3F; reta a Xu en el puente (imagen 6).

REY: 1F; habla (y reta) al Dr. Kadowaki en la enfermería. A continuación estírate en la cama del dormitorio de Squall y estarás preparado para una sorpresa.

IMAGEN 3

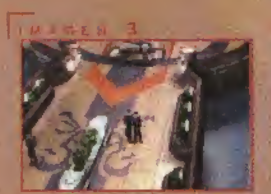


IMAGEN 4

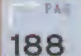


IMAGEN 5



IMAGEN 6





Encontrar a la Reina de las cartas

A esta misteriosa mujer le gusta viajar. Se marchará en cuanto hayas perdido una carta rara con ella. Aquí tienes dónde puedes encontrarla y a dónde le gusta más viajar después de abandonar su posición. Si anuncia que se va a ir muy lejos, probablemente la encontrarás en la Puerta Punar en la Gran Llanura de Esthar.





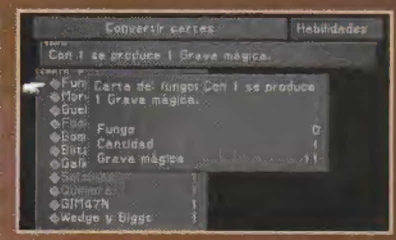
LUGAR	PROBABLE DESTINO
Ciudad de Balamb, fuera de la estación	Ciudad de Deling
Ciudad de Deling, en la recepción del hotel	Fisherman's Horizon
Dollet, en el piso de arriba del bar	Ciudad de Deling
Trabia - Hotel del Pueblo Shumi, en la recepción	Dollet
Winhill, en la recepción del hotel	Dollet o Ciudad de Deling
Fisherman's Horizon, cerca del punto de rescate	Ciudad de Esthar
Ciudad de Esthar, en el vestíbulo de dentro de la residencia presidencial	Base Lunar
Esthar , Base lunar, en el vestíbulo principal	Impredecible

Abolir las reglas de las cartas

Si alguna vez te has visto forzado a usar una carta débil debido a la regla "Mano mezclada", existe una esperanza: hay un estudiante del Jardín de Balamb que pasa su tiempo en el puerto de la ciudad de Balamb. Si lo retas a una partida, borrará todas las reglas que tú has ayudado a expandir. La única regla que conoce es "Uno". Esto es válido para el área de Balamb, incluido el Jardín de Balamb. Usa esto para retar a los jugadores de Jardín de Balamb y, en particular, a los miembros del club. Tendrás bastantes menos problemas para derrotarlos a todos.

Evitar la pérdida de cartas poderosas

Debido a la regla "Mano mezclada", ganar una partida puede ser más bien difícil ya que el ordenador elige cartas débiles de tu pupitre. Si tienes pensado obtener cartas poderosas y extrañas en lugar de una colección completa, intenta lo siguiente: Produce (usando la Habilidad Convertir cartas) todas las cartas de monstruos normales en objetos, quedándote sólo con las cartas de los niveles 8 y 9 (G.F.) así como las del nivel 10 (gente). A continuación, reta a la gente que sepas que tienen cartas extrañas (consulta los secretos de arriba). De esta manera, incluso con las cartas que el ordenador recoja para ti en el modo "Mano mezclada", hay muchas más posibilidades de que ganes la partida así como la carta deseada.



JUGAR A LAS CARTAS EN EL DISCO 4

Cuando las ciudades no estén abiertas en el disco Disco 4, aún tendrás la oportunidad de ganar algunas cartas de valor. Desde el castillo de Artemisa, asegúrate de que tu camino hacia la cadena del gigante (o desde la casa de Edea, sube la cadena del gigante) y conduce los chocobos para llegar a Ragnarok (ver "paso a paso" - Disco 4). Una vez que hayas regresado a tu buque, puedes viajar libremente por el mundo. El grupo CC se reunirá a bordo si los has derrotado a todos antes. Podrán mantener el nivel 8 o cartas inferiores. Además, podrás encontrar a la Reina de las cartas. Ahora está en la plataforma de aterrizaje de emergencia de la Base Lunar al sureste de Esthar, en las Llanuras de Abadan. Esto no se ve desde arriba. Entrarás en este lugar de forma automática si andas por el lugar correcto de la península.

IMAGEN 1



IMAGEN 2



Cartas de los G.F. de nivel 8

Nombre	Como obtenerlas
Chocogordo	Da la carta de chocobo a la Reina de las cartas, a continuación juega con el hombre sentado en el banco de delante de la biblioteca del jardín de Balamb
Gilgamesh	Juega con el Rey del club de cartas en el Jardín de Balamb
Mogurito	Juega con el chico que corre en el vestíbulo 1F del Jardín de Balamb
Chicobo	Recoge los objetos enterrados de todos los bosques de Chocobo, y después visita el sepulcro de Chocobo en el Bosque Grandidieri al norte de Esthar
Quetzal	Juega con Dobe escaleras arriba de la casa de jefe de estación en Fisherman's Horizon **(Imagen 1)**
Angelo	Juega con Watts a bordo del buque de los Seeds blancos **(Imagen 2)**
Shiva	Entrega el "Mil Novias" a Zone a bordo del buque de Seeds blancos
Ifrit	Gana la batalla contra Ifrit en su cueva de la Isla de Balamb. Después recupéralo con Martine en F.H. tras haberlo perdido contra el Mayor Calway
Siren	Juega con el propietario del bar, en el piso de arriba del bar de Dollet
Seclet	Gana la batalla contra Seclet el Minotauro en la Tumba del Rey sin nombre en Galbadia
Minotauro	Gana la batalla contra Seclet y el Minotauro en la Tumba del rey sin nombre en Galbadia

Cartas de los G.F.s de nivel 9

Nombre	Cómo obtenerlas
Rubí	Juega con el club de cartas de corazones en el Jardín de Balamb
Diablo	Gana la batalla contra Diablo en cualquier lugar del mapa del mundo
Leviatán	Juega con el Comodín del club de cartas en el Jardín de Balamb
Odín	Gana la batalla contra Odín en las ruinas de Centra
Eolo	Juega con el hombre/mujer de fuera del del hotel de la ciudad de Balamb
Cerbero	Gana la batalla contra Cerbero en el Jardín de Galbadia
Alejandror	Juega con Piet en la Base Lunar
Fénix	Dale la carta Helltrain a la Reina de las cartas después juega con el adjunto de la Residencia Presidencial en la ciudad de Esthar
Bahamut	Gana la batalla contra Bahamut en las instalaciones *de la isla de investigación submarina
Helltrain	Entrega Alejandro a la Reina de las cartas y juega con el camarero del bar de Timber
Eden	Gana la batalla contra el Ente Artema en las ruinas oceánicas

Cartas de los G.F. de nivel 10

IMAGEN 1

Nombre	Cómo obtenerlas
Ward	Juega con el doctor en el laboratorio de Esthar
Kyros	Entrega el Mogurito a la Reina de las cartas y luego juega con el hombre de negro en el centro comercial de la ciudad de Deling
Laguna	Juega con Eleone en la base lunar lateral
Selphie	Juega con los amigos de Selphie en el Jardín de Trabia
Quistis	Juega con el miembro número uno del club de fans de Trepe en la cafetería del Jardín de Balamb **(imagen 1)**
Irvine	Entrega a Seclet a la Reina de las cartas y después juega con Flo en el piso de arriba de la casa del jefe de estación en Fisherman's Horizon
Zell	Juega con la madre de Zell en su casa de la ciudad de Balamb (Zell puede estar en el grupo)
Rinoa	Juega con el padre de Rinoa en la ciudad de Deling (en la residencia Calway) después de darle Ifrit
Edea	Juega con Edea en el orfanato
Seifer	Juega con Cid en el Jardín de Balamb o en el orfanato
Squall	Juega con Laguna en la ciudad de Esthar

Bosque de los chocobos

En realidad no necesitarás chocobos, pequeños pájaros flotantes amarillos, puesto que tienes otros medios de transporte. Sin embargo, hay una carta que sólo puedes obtener en el sepulcro aislado de Chocobo, al que únicamente accederás sobre uno de estos pájaros. También necesitarás subirte a un chocobo para ir a Lagunamov desde el Castillo de Artemisa en el disco 4. Si quieres ahorrarte el proceso de tener que capturar un pájaro cada vez que necesites uno y también el dinero de la ayuda de Chocopeque (consultar capítulo "Cómo jugar"), a continuación te ofrecemos el modo de actuación más simple.



Las rutas de los chocobo te llevan a lugares interesantes...

En realidad no necesitarás chocobos, pequeños pájaros flotantes amarillos, puesto que tienes otros medios de transporte. Sin embargo, hay una carta que sólo puedes obtener en el sepulcro aislado de Chocobo, al que únicamente accederás sobre uno de estos pájaros. También necesitarás subirte a un chocobo para ir a Lagunamov desde el Castillo de Artemisa en el disco 4. Si quieres ahorrarte el proceso de tener que capturar un pájaro cada vez que necesites uno y también el dinero de la ayuda de Chocobo y (consultar capítulo "Cómo jugar"), a continuación te ofrecemos el modo de actuación más simple.

Escucha las explicaciones de Chocobo y en el primer bosque de los chocobos que visites, y a continuación examina lo que aparece en pantalla. Los lugares donde puedes hacer aparecer y desaparecer a los chocobos (jóvenes chocobos) están enumerados en la pantalla. Vete al punto de pitido en la tabla y usa el Chocosonar para verificar tu posición. A continuación, usa el Chococebo. Sigue este procedimiento en cada punto de pitido de la tabla. Una vez que tan sólo quede un chocobo, habla con él pulsando el botón X y aparecerá la gran madre chocobo. Ahora usa el Chocosonar para encontrar el lugar marcado con una "X" en la pantalla. Llama a la madre chocobo para que te ayude, y ésta desenterrará uno o más objetos para ti. Si te diriges a chocobo de nuevo, te dirá que los pájaros te consideran "uno de ellos". Puedes volver a este bosque de los chocobos cuando quieras y una madre chocobo estará esperándote para lo que necesites.



Visita el bosque de los chocobos en este orden para que progreses más fácilmente:

1) EL BOSQUE DE PRINCIPIANTES (TRABIA - ISLA WINTER, CERCA DEL PUEBLO SHUMI)

Sugerencia de Chocopeque	Intenta encontrar el lugar donde sólo cae uno.
Mejor petición de los puntos de pitido	4
Objetos ganados	Piedra Aura



Habla con Chocopeque después de que haya aparecido el gran chocobo y hayas conseguido la Piedra Aura. ¡Ahora, Chocopeque te dará ahora el G.F. Boko!, No puede enlazarse pero ayudará al equipo siempre que lo inconvoques. Puedes coninvocarloe con Verdura gysahl, así que consíguelo la próxima vez que veas a Chocopeque.

2) EL BOSQUE BÁSICO (TRABIA _ PÁRAMO DE SOLVARD)

Sugerencia de Chocopeque	Debes pitar 2 veces.
Mejor petición de pitido	1 y después 3
Objetos ganados	Piedra fulgor

3) BOSQUE DE LA SOLEDAD (CENTRA, PENÍNSULA NECTAL)

Sugerencia de Chocopeque	Debes pitar dos veces.
Mejor petición de los puntos de pitido	Encuentra 1, el único punto de pitido (delicado)
Objetos ganados	Piedra Escudo, Piedra Meteo



Reta Chocopeque a una partida de cartas después de haber "capturado" a la madre chocobo. A continuación, dirígete de nuevo a él y pídele que se mueva: Chocopeque está encima del tesoro enterrado de este bosque. Ahora, usa el Chocosonar para encontrar el lugar exacto. Si el menú pitido no se abre después de esto, da un paso lateral, abre el menú y elige el Chococebo. Vuelve al lugar inicial y usa el Chococebo para que la madre chocobo desentierre las piedras preciosas.



4) EL BOSQUE MÓVIL (TRABIA, PÁRAMO DE BICKET)

Sugerencia de Chocopeque	Presta atención donde reacciona el sonar.
Mejor petición de los puntos de pitido	1 y después 4
Objetos ganados	Piedra Coraza, Piedra Sanctus

* El punto de pitido 4 está en la entrada del bosque de los chocobos entre los dos primeros árboles.



5) BOSQUE DE LA DIVERSIÓN (CENTRA, LLANURA DE LÉNAN)

Sugerencia de Chocopeque	Chocobolos con cuatro botellas y una bola.
Mejor petición de los puntos de pitido	1, 2, 3 y después 5
Objetos ganados	Piedra Meteo, Piedra Fulgor, Piedra Artema.

** El punto marcado con una ✪ está situado a la derecha de esta imagen

6) EL BOSQUE ENCERRADO (ESTHAR, CORDILLERA DE TAHR)

Sugerencia de Chocopeque	Recoge en el exterior y a continuación entra.
Mejor petición de los puntos de pitido	1, 2, 3, 4 y después 5.
Objetos ganados	Piedra meteo, Piedra Sanctus, Piedra Artema.



Después de haberte hecho amigo de los seis chocobos y sus hijos, vuelve al Bosque móvil y llévate al chocobo a dar una vuelta. Sigue la ruta pintada en el mapa para llegar al sepulcro de chocobo. A este bosque aislado no se puede llegar por ningún otro medio ya que Lagunamov no puede aterrizar en esta zona. Aquí serás testigo de la extraña danza de los chocobo... y chocobo te dará la carta chocobo. Después de esto, podrás comprar Verdura gysahl de Chocobo.

Misterio del Lago Aubert

La búsqueda de las tres estrellas

Necesitas el Lagunamov para llevar a cabo esta subbúsqueda. Visita el lago circular al norte de Timber y examina la pista del montón de tierra que sobresale del lago (Imagen 1). Aparecerá un mensaje dándote la opción de elegir entre tirar una piedra o tararear. Tararear una canción para conocer al habitante invisible del lago. Esta sombra te pedirá que busques a su amigo, el Sr. Mono. Encontrarás al también invisible mono en el bosque, rodeado casi totalmente por una cadena de mesetas al noroeste de Dollet. Cuando corras hacia el mono, éste no se dejará capturar, independientemente de la opción que hayas elegido. Vuelve al Lago Aubert y despierta a la sombra tarareando. Le encantará y te mencionará vagamente algunos sitios interesantes.

IMAGEN 2



Pulsa el botón ✪ repetidamente para poner en funcionamiento varios mensajes (y escribirlos). Son más bien unas sugerencias indirectas a cosas que se pueden encontrar. Deberás pasear por las zonas indicadas, pulsando frecuentemente el botón ✪ para comprobar cualquier cosa inusual. Enlaza la habilidad "Ningún encuentro" para que la búsqueda resulte más fácil. La mayoría de los comentarios ambiguos de la sombra se refieren a trozos de roca con letras talladas en su interior. Puedes encontrar estas tablas de piedra en los siguientes lugares.

IMAGEN 1



IMAGEN 3



IMAGEN 4



1 *"También encontrarás algo en una isla al este de Timber."* (Timber - Playa Monday) (imagen 2) Busca en la parte este de la isla alargada, justo al norte del puente que lleva a Fisherman's Horizon. Vuelve al Lago Aubert después de haber encontrado la tabla, tararea para la sombra y pon en funcionamiento el siguiente mensaje:

2 *"... en la playa de Balamb, a veces algo especial lava la tierra."* (Balamb - Costa de Linar) (imagen 3) Busca la sugerencia al este de la playa. Recibirás unos cuantos mensajes sobre unas piedras que resultarán no ser más que piedras, antes de que logres hallar la piedra artificial.

3 *"... también hay algo en la cumbre de una montaña con un lago y una caverna"* (Galbadia -- Valle de Lallapalooza) Esta descripción está colocada en la meseta, directamente sobre la cascada del área del Valle de Lallapalooza. Aterriza allí y busca la cumbre del precipicio hasta que actives el mensaje que dice que has encontrado un nido de pájaro. Investiga y vence a los padres de los pájaros para recibir la tabla de piedra.

4 (Dollet - Llanura Jespélides) La localización de la cuarta tabla de piedra no está muy clara. Vuelve al Lago Aubert y lanza piedras continuamente hasta que recibas el mensaje "La piedra ha botado muchas, muchas veces". Ahora vuelve volando al bosque del mono, muévete por el bosque hasta que te cruces con el Sr. Mono y lánzale dos piedras. Te lanzará la última tabla de piedra (imagen 4).

Después de recoger las cuatro tablas, vuelve al Lago Aubert y llama a la sombra tarareando. Durante la conversación, se reordenarán las tablas hasta que aparezca un mensaje...

Léelo de abajo a arriba y de derecha a izquierda para poder leer un mensaje que te indicará que en la meseta Mordred hay un tesoro.

Vuela hasta esta pista de aterrizaje al norte de la ciudad de Esthar e inicia tu búsqueda en medio de la parte norte de la Llanura Mordred. Pulsa el botón ⭘ repetidamente hasta que te digan que "hay muchas piedras multicolor con caras por todas partes". Ahora sigue andando, pulsando el botón ⭘ en cada paso. Ignora todos los comentarios excepto los de la piedra de la cara roja. Cuando aparezca un mensaje, conecta el sitio (con los botones **L1** / **R1**) y camina en dirección opuesta a la que te dice. Si dice "El tesoro está al norte", camina hacia el sur, etc. Continúa siguiendo las instrucciones invertidas de la piedra roja hasta que te indique "El tesoro no está aquí". Examina el lugar de nuevo para recibir Tres estrellas.

Tesoro adicional

La sombra del Lago Aubert también señala hacia un tesoro que es considerablemente más fácil de encontrar. Recuerda su indicación "¿Pasas tu tiempo libre en la Península Eldpeak?" Esto es para tomarlo literalmente. Vuela a la península al norte de la Isla de Balamb y busca la sugerencia más al sur. Encontrarás un pilar de piedra con la inscripción:

TESOTIEMPOROENIS
LALIBRESCALAMANGA

Si borras las palabras "tiempo libre" se lee el mensaje: *TESORO EN ISLA SCALAMANGA*. Vuela a la isla que se encuentra en el sudoeste de Esthar y busca la sugerencia en medio del sudoeste de la Isla Scalamanga. Se te premiará con el Libro de la SUE.

Incidente OVNI

Viajando a través del mundo, tendrás la oportunidad de ver un OVNI y conocer a un afable pequeño alienígena. Este acontecimiento sólo es posible si ganas Lagunamov, puesto que es imposible llegar a este lugar sin Lagunamov.

Visita los lugares siguientes en el orden que quieras y observa sorprendido los objetos que lleva el OVNI. Es posible que tengas que andar un rato por ahí antes de que aparezca un OVNI:

IMAGEN 1



1 Playa Monday al este de Timber **(imagen 1)**.
2 Colina de Winhill, alrededor de Winhill.
3 Parte oeste del desierto Kayurbahr (en el continente al sur de Esthar **(imagen 2)**.
4 Isla al este de la Península Jiadeth de Trabia (para ver a este OVNI necesitarás a Lagunamov).

IMAGEN 2



IMAGEN 3



Pese a que la pantalla cambiará a modo "batalla" no podrás evitar mirar con sorpresa mientras pasa el OVNI. Después de estas visiones, vete hacia la meseta en la parte más al norte del bosque Grandidieri de Esthar (al norte del Templo de chocobo). Te encontrarás con el OVNI **(imagen 3)** y lo vencerás fácilmente. La nave perderá el control inevitablemente, pero ¿qué le ha pasado al piloto?

A continuación vuela a Balamb y camina alrededor del cráter que antes albergaba el Jardín. Aquí, en la Llanura de Arklad, conocerás al pequeño alienígena. Puedes vencer a esta pequeña criatura con un golpe o elegir ayudarle. El alienígena te pedirá elixir. Dale tanto elixir como te pida, y como muestra de gratitud abandonará su carta.

Ente Omega

Encontrar al monstruo

La madre de todos los malvados (consulta el capítulo de "Monstruos") espera en el Castillo de Artemisa. La buena noticia es que no tienes que enfrentarte a ella para completar la partida. La mala noticia es que tu orgullo Seed no te va a permitir evitar la batalla... Aquí tienes dónde encontrar a la bestia:

IMAGEN 4



IMAGEN 5



1 Busca al equipo que hayas elegido para enfrentarte al Ente Omega y espera en el punto de cambio, en el jardín interio **(imagen 4)**.
2 Mueve el otro equipo a la escalera A de la derecha y haz que estire la cuerda para empezar la cuenta atrás. El Ente Omega se puede encontrar en la capilla durante el siguiente minuto. Mueve el equipo al punto de cambio y toma el control del equipo original **(imagen 5)**.
3 Ahora, el equipo original camina hacia la capilla y pone en funcionamiento la bata lla a medida que se acercan a Ente Omega.

Luchar con el monstruo



Tus personajes estarán más ocupados sobreviviendo que atacando a este terrible monstruo: Su primer ataque causa daños equivalentes a 9998 HV al equipo entero y continuará con una explosión tan cercana como devastadora. Esto significa que es más que probable que tus G.F. sean derribados si los usas. También debes saber que sus ataques no son efectivos contra el Ente Omega. Asegúrate de que tu equipo tiene potentes objetos curativos y de recuperación así como Sal Heróica antes de enfrentarte al Ente Omega. Enlaza, al menos, dos personajes con el comando objeto. También enlaza a tus personajes con Auto-prisa, Iniciativa, 2 magias por 1 ó 3 magias por 1 y prueba con Autocoraza. Los G.F. Carbúnculo y Espejo no van bien si no puedes activar magias curativas y de recuperación en tus personajes cuando éstos están protegidos. En su lugar intenta invocar a Cerbero (siempre que sea compatible con el personaje que lo invoca) para obtener Doble y Triple durante la partida entera. Cuando consigas atacarle, intenta usar Fusión. Podría hacer incluso más efecto que Artema. Será una larga batalla, siempre que consigas sobrevivir. ¡Si ganas, puedes estar muy orgulloso de tu hazaña!

mapas

ISLA WINTER
PENÍNSULA TOLLET
LLANURA HAWKWIND
PENÍNSULA JIADETH
ARCHIP. FUNICUL-FUNICULÁ
PROMONTORIO HOLY GLORY
ISLA LONG HORN
PÁRAMO DE SOLVARD
PÁRAMO DE BICKET
ISLA MÁS CERCA DEL PARAÍSO
CABO DE GOTORÁN
PENÍNSULA MARGOT
LLANURA JESPÉLIDES
PENÍNSULA ELDPEAK
ARCHIP. ALBATROS
CRÁTER DE TRABIA
BOSQUE GRANDIDIERI
CORDILLERA GAULG
VALLE DE VAULNY
PROMONTORIO LHAJA
CORDILLERA DE VEHN
PÁRAMO
GRAN LLANURA DE GALBADIA
ALTOS DE MONTERROSA
BOSQUE DE ROSFALL
LLANURA DE ARKLAD
ARCHIPIÉLAGO LEM
LLANURA MORDRED
COSTA DE LINAR
LAGO AUBERT
PLAYA MONDAY
MONTAÑAS DEL MORTE
DESIERTO DE DINGO
VALLE DE LALLAPALOOZA
COLINA DE YERANDO
COLINA DE WINHILL
GRAN SALINA
ARCHIP. HUMPHREY, WINHILL
ISLA MÁS CERCA DEL INFIERNO
GRAN LLANURA DE ESTHAR
CIUDAD DE ESTHAR
COLINA DE WINHILL
ISLA DE NANCHUCKET
PENÍNSULA DE NÉCTAR
COSTA OESTE
ARCHIPELAGO DE HUMPHREY
CORDILLERA SUR
LLANURA SERENGETI
ISLA DE POCCAHARI
ISLA SCALAMANGA
CRÁTER DE CENTRA
DESIERTO KAYUKBAHR
LLANURA DE AYADÁN
LLANURA DE LÉNAN
CORDILLERA DE YOHN
PROMONTORIO GOOD HOPE
LLANURA LLORRESTÁN
ISLA CACTILIO
CORDILLERA ARMAGGR
PENÍNSULA SHALMAR

índice

créditos

LA GUÍA DE ESTRATEGIA OFICIAL DE FINAL FANTASY® VIII ES UNA PRODUCCIÓN DE PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED.

Directores de publicación: Louie Beatty, Vincent Pargney
Director de proyecto: Liam Beatty
Directora de edición: Eva Hoogh
Director creativo: Angela Augustin (Hamburg)
Editores: Günther Klose
Pantallas: Günther Klose
Directora de producción: Christina Ettelbrück
Impresión: OK Media Disc Service (Hamburg)

Versión inglesa:
Editor: Eva Hoogh
Revisores: Eva Hoogh, Liam Beatty
Maquetación: Angela Augustin, Carsten Kähler

Versión alemana:
Editor/Localización: Eva Hoogh
Revisores: Lektorat für Werbetexte (Hamburg), Eva Hoogh, Anskje Kirschner
Maquetación: Angela Augustin, Carsten Kähler

Versión francesa:
Localización: Around the Word (Paris)
Director de proyecto: Patrick Baron
Maquetación: Catherine Paire

Versión italiana:
Localización: Project Synthesis S.r.l. (Milano)
Director de proyecto: Emanuele Scichilone
Traducción: Jacopo Prisco
Revisores: Ambra Ravaglia, Erica Ossola, Luca Reynaud, Jacopo Prisco
Maquetación: Luca Reynaud

Versión española:
Localización: DL Multimedia (Madrid)
Director de proyecto: Emmanuelle Kreuz
Traducción: Carles Chafeiro, Loli Morales
Revisores: Jorge Manchón, Priscilla García
Pantallas: Ángel M. Díaz Marbán
Maquetación: Luis Peláez

Agradecimientos especiales a:

Square Europe Ltd.: Simon Etchells, El equipo de Final Fantasy VIII en Londres por su excelente apoyo, en especial a: Ed Valiente y Alex Moresby
Square Co., Ltd.: gracis a Yuji Shibata (por tu apoyo material) y a los desarrolladores de Final Fantasy VIII
Sony Computer Entertainment Europe: Chris Ansell, Imogen Baker

Agradecimientos especiales a:

Arnd von Seelen (MOD-Hero), Christian Pump, Mikusch, Frank Guntenhöner, Dr. H. Hoogh, Manfred Kleimann, Cheffe eins, Cheffe zwo, The Fox, Franck Reuillon, Yumiko Uchida
Imágenes capturadas con Xploder FX de Blaze

piggyback interactive limited
5 westmont court
monmouth road
london w2 4uu
england
info@piggybackinteractive.com

FINAL FANTASY® VIII IS A PRODUCT OF SQUARE CO., LTD.

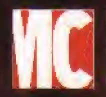
SQUARE CO., LTD.:
Productor ejecutivo: Hironobu Sakaguchi
Productor: Shinji Hashimoto
Director: Yoshinori Kitase

DEPARTAMENTO INTERNACIONAL:
Director general: Yuji Shibata
Director de localización : Aiko Ito

ESPECIALISTAS DE LOCALIZACIÓN:
Traducción inglés: Yutaka Sano (Lead), Squaresoft, Inc.; Ryo Taketomi, Squaresoft, Inc.
Traducción francés: Jacques Martine
Traducción alemán: Tet Hara (Lead) , Square Co., Ltd.; Hirofumi Yamada
Traducción italiano: Alessandro Mantelli (Lead), Francesca Di Marco
Traducción español: Eduardo López Herrero (Lead), Carmen Mangirón Havia

SQUARE EUROPE LTD.:
Dirección: Tomohiro Yoshikai
Director de marketing europeo : Simon Etchells
Jefe de dirección del producto: Ed Valiente

31 Enero 2000



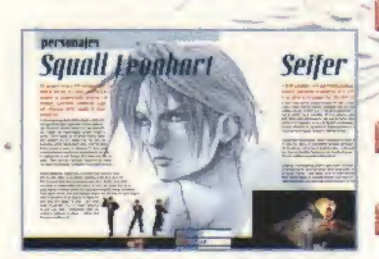
MC EDICIONES, S.A.
Pº San Gervasio16-20
08022 BARCELONA
Tel.93.254 12 50
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes
Suscripciones: Manuel Nuñez
Tel. 93 25412 58
Impresión: Rotographic-Gieasa tel. 93.415 0799
Depósito Legal: B-48685-99
Impreso en España-Printed in Espain
Distribución: Coedis, s.l.
Avda. Barcelona 225
Molins de Rei. Barcelona
Coedis- Madrid
Laforja 19-21 Esq. Hierro
Pol. Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz- Madrid

La guía imprescindible para un juego imprescindible

FINAL FANTASY® VIII

EL LIBRO DE ESTRATEGIA OFICIAL

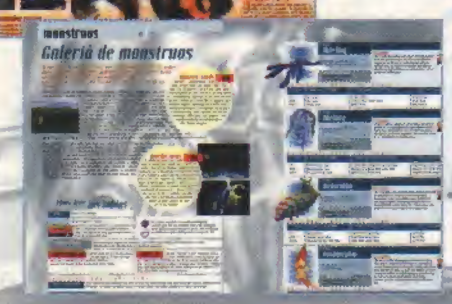
196 páginas a todo color válidas tanto para principiantes como para jugadores expertos.





- Explicaciones detalladas del sistema de menús de Final Fantasy® VIII (Enlazar, G.F., Habilidades y Magias).
- Descripciones de monstruos, objetos y cartas por capítulos.
- Más de 80 páginas de detalles sobre los recorridos, paso a paso.
- Revelaciones sobre las mejores estrategias a utilizar contra todos los enemigos y jefazos.
- Mapas detallados del contenido de cada nivel.
- Localización concreta de todos los puntos para guardar y puntos de extracción de magias.
- Planos de alta calidad para ilustrar las tácticas de juego.
- Relato de los antecedentes de todos los aliados y adversarios.
- Revelaciones sobre sugerencias, secretos y acertijos.

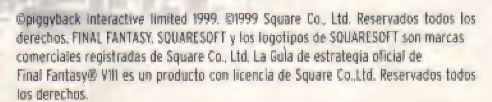




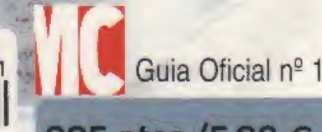


SQUARESOFT









Guia Oficial nº 1

995 ptas./5,98 €